ナイツ・ナイス・ナイト・ツアーズ

nights nice night tours

nnnt

NiGHTS

スタジオベントスタッフ編

ファミ通編集部責任編集

studio bentstuff

ascii

ナイツ・ナイス・ナイト・ツアーズ
nights nice night tours
nnnt

NiGHTS NICE NiGHT TOURS

ナイツ・ナイス・ナイト・ツアーズ

Nightopia

【夢の世界　ナイトピア】

ナイトピア、それは眠りについた人々が、ナイトディメンションという空間に作り出す、理想の世界。イデアと呼ばれる光に人々の意識を投影することで、ナイトピアはさまざまな姿へと変化する。イデアには、純粋、成長、知性、希望、勇気を表わす5種類があり、その光は世界を生み出す力を持つ。いま、ナイトピアの消滅を画策する超生命体ワイズマンが、イデアを封印しはじめた。ナイトピアの危機を救えるのは、勇気のイデアを持つ者しかいない……。

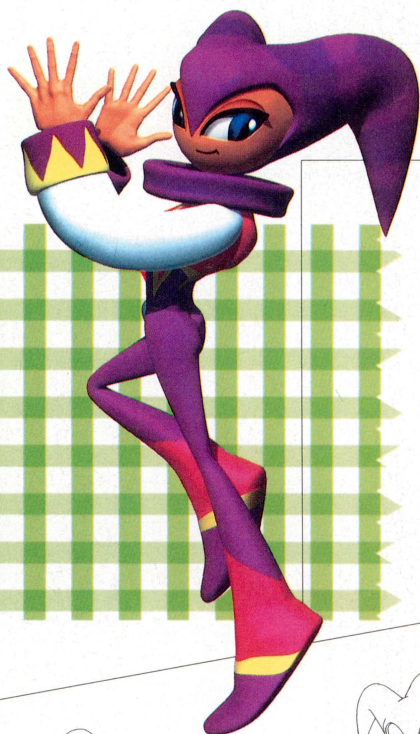
NiGHTS

【ナイツ】

ワイズマンの片腕として生まれる。ナイトメアン特有のクレイジーさを持ちながらも、自由を好み、他人の命令にしたがうのを嫌う。そのためワイズマンの怒りを買い、イデアパレスに幽閉されてしまった。夢の世界を訪れるビジターとデュアライズ（同化）する能力を持つ。

Nightopian

【ナイトピアン】

ナイトピアの住人。昼間に経験した楽しい思い出が夢の世界で再現されたり、現実世界で達成できなかったことが夢の中で実現するのは、すべて彼らの力によるものだ。

Nightmare

【悪夢の世界 ナイトメア】

ワイズマンと6人の有能な使徒たちによって創り出された、暗くて恐ろしい世界。深い闇の底へ落ちていく夢、自分や家族が亡くなってしまう夢……これらはすべて、ナイトメアの住人"ナイトメアン"が生み出したものである。

ナイトピア侵略を開始したワイズマンには、一抹の不安があった。ナイトピアとナイトメアの接点に位置するイデアパレスに封じ込めた、あの自由奔放なナイツが復活するようなことがあったら……。しかし、ナイツの呪縛を解くことができるビジターが存在する可能性など無に等しかった。

Wizeman

【ワイズマン】

ナイトディメンションに生まれた最初の超生命体であり、ナイトメアの創始者。ナイツを含めて、現在いるナイトメアンのほとんどは彼が創造した。

無個性なナイトピアとそれを作り出しているビジターを、ナイトメアと対照的であるという理由だけで激しく憎む。6人の忠実な使徒を駆使して、ナイトピアの消滅計画を実行する。

Reala

【リアラ】

ワイズマンによって、ナイツといっしょに創り出されたナイトメアン。性格はナイツとまるで正反対で、冷酷かつ残忍でありながら、ワイズマンには絶対的な忠誠心を持つ。ナイツが幽閉されることになったのは、じつは彼の策略であった。

Twin Seeds

【ツインシーズ】

『NiGHTS』の2人の主人公、エリオットとクラリスが住んでいる街。シンボルのシーズタワーをはじめ、近未来的な建物が立ち並ぶが、それでいてヤシの並木道や大きな芝生広場がある公園など、緑も豊富。一度は住んでみたい理想の街だ。現在は、100周年記念イベントの準備で活気にあふれている。

Elliot Edwards

【エリオット・エドワーズ】

セントラルスクエアに住む15才の少年。すべてにおいて万能で、クールな性格。得意のバスケでは彼の右に出る者はなく、みんなのあこがれの的だった。

しかし、ある日の午後。いつものように友達とバスケを楽しんでいたときに、とつぜん高校生グループが乱入し、圧倒的な実力の差を見せつけられる。その屈辱感が彼をナイトメアへと誘い、ナイツと出会うきっかけをつくる。

Claris Sinclair

【クラリス・シンクレア】

芸術家の家庭に生まれ育った15才の少女。ミュージカルの舞台に立つのが夢だった彼女は、ツインシーズ100周年記念イベントとして公演されるミュージカルの一般公募に応募する。しかし、舞台の広さとスポットライトの迫力に圧倒されて、すっかり自信喪失。その夜、気落ちした心をナイトメアンに襲われた彼女は、ひたすら逃げているうちに、監禁されていたナイツと出会う。

●エリオットのマンション

●クラリスの家

CONTENTS

ちょっとくわしい「ゲームの遊びかた」　7

全ドリーム攻略ガイド　23

『NiGHTS』をもっと楽しもう！　103

ちょっとくわしい「ゲームの遊びかた」

ゲームの進めかた

『NiGHTS』のゲーム進行は、かなり特殊だ。ゲームをはじめる前にまずはこのページを読んで、エンディングまでの道のりを理解しておこう。

1ドリーム

1コースの流れ

◀イデアパレスでナイツと同化したら、コースを飛びまわってブルーチップを20個集めよう。画面左上に表示されているのが、ナイツが持っているチップ数だ。

◀ブルーチップを20個以上持った状態でイデアキャプチャーに入れれば、中にあるイデアを取りもどせる。このときの残り時間に応じてボーナス点も入るぞ。

◀イデアを持ってイデアパレスにもどってくれれば、そのコースはクリア。A～Fの6段階評価(獲得したスコアに対応)が表示されたのち、つぎのコースへ。

4つのコースをクリアすると

④ボスとの対決

▲イデアが5つ集まると、ナイトメアへの入口が開き、ボス(＝セカンドレベルまたはファーストレベルのナイトメアン)との闘いに。どのナイトメアンが出現するかは、完全にランダムで決まる。だから、いきなりスプリングバレーで、リアラと闘うことになる場合もあるのだ！

※)ランクについて

ボスを倒すと、そのときの残りタイムに応じて、4つのコースで獲得した合計スコアが1.0～2.0倍に増える。その最終スコアをもとにA～Fの6段階の総合評価が決定され、最終ドリームをプレイできるかどうかに影響をおよぼす。

◀総合評価の表示後は、タイトル画面にもどる。つぎにスタートしたときは、プレイ可能なドリームが増えているはずだ。

エリオットまたはクラリスで3つのドリームをA～Cランクでクリアすると……

◀このドリームは、これまでとちょっとちがう。ここをクリアすれば感動のエンディングだ！

※)ナイトオーバー(ゲーム終了)について

アラームエッグが出す光にふれると体が透明になり(写真)、この状態でもう一度、光にふれるとナイトオーバーになる。また、ボスとの闘いで残り時間がゼロになった場合もナイトオーバー。

とりあえずエンディングを見るには？

最終ドリームをプレイするためには、3つのドリームの総合評価がそれぞれC以上でないといけない。では、どうすればCランク以上でクリアできるのだろうか。

I イデアキャプチャーを早く壊す

ナイツとデュアライズしたら、とにかく最優先でブルーチップを20個集めて、イデアキャプチャーを壊そう。このときに得られるボーナスの点数は、

(120ー破壊までの秒数)×100

……という計算式で決まる。つまり、イデアキャプチャーを壊したときの残りタイムが多いほど点数が高くなるのだ。また、キャプチャー破壊後にはじまる「ボーナスタイム」では、コース内で入る点数がすべて2倍になる。この時間を少しでも長くするには、やはりキャプチャーを早く壊すのが有効だ。

▼このボーナス点を高くするには、できるだけ早くイデアキャプチャーを壊すしかない。

▲キャプチャーを破壊するとボーナスタイムがはじまる。アイテムの点が通常の2倍！

II 制限時間いっぱいスコアをかせぐ

イデアを取りもどしたあと、すぐにイデアパレスへ入るのはまちがい。前述した「ランク」は、そのコースで獲得したスコアだけを評価の対象にしている。したがって、イデアパレスにもどったときの残りタイムが多くても、まったく意味がないのだ。

いったん取ったアイテムは、コースを1周してイデアパレスを通過すれば復活するので（パワーパネルとチップボックスをのぞく）、何度でも取ることができる。ボーナスタイムがはじまったら、制限時間がゼロになる寸前まで取りまくろう。

▼リンクのボーナスも2倍になる。リンク数をかせぐならボーナスタイム中がおトク。

▲時間切れでナイツとの同化が解けると、それまでかせいだ点数がゼロになる。注意。

III ボスをできるだけ早く倒す

ボスを倒すと、点数が加算されるのではなくて、「4つのコースで獲得した合計スコアを増やす倍率」が決定する。最短の手順で倒した場合は2倍になるが、倒すまでの時間が長くなるほど1.9、1.8、……と最低1.0倍まで倍率が下がる。とりあえず、1.5倍以上ならボス戦前の評価からさらに下がることはないので、つねに1.5倍以上をめざそう。

◀ボス戦前の評価がCで、クリア時の倍率が1・5倍以上ならば、Cランク以上はキープできる。

さらに『NiGHTS』を楽しむには……

オールAランククリアをめざす	➡	104ページへ
ボスをスコア倍率2.0で倒す	➡	94ページへ
A-LIFEシステムの謎に挑む	➡	110ページへ

ナイツのアクション

クリアへの第1歩は、キャラクターを自分の思いどおりに動かせるようになることだ。これはどんなアクションゲームにも当てはまる基本事項であり、画面内を変幻自在に飛びまわれる『NiGHTS』ではとくに重要。よく読んでマスターしておこう。

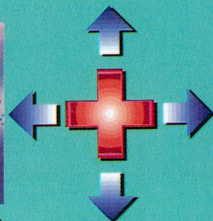
飛行

飛びたい方向へ✚ボタンを押しつづける

ナイツとデュアライズ（同化）しているときには、✚ボタンを入力した方向へ飛行できる。たとえば、右へ向かって飛びたいなら➡へ、右上なら⬈を押せばOKだ。コース中ではたいてい、右へ飛べば前進したことになるので、特殊なアクションをするとき以外は、➡か⬈か⬊へ押しつづけよう。ただし、飛行中は慣性が働くため、飛行スピードが速くなるほど方向転換がやりにくくなることに注意。なお、空中でLorRボタンを押すと、いろいろなアクロバット飛行ができるぞ（108ページ参照）。

✚ボタンの入力とナイツの動作
（※ナイツが右向きのとき）

◀⬆と同時に押せば、上へ向かいつつ前進できて便利。

▲コースを逆回りするときやパラループ作りに使う。

▲もっともよく使う。通常は押しっぱなしでいいぞ。

◀自然落下するよりもすばやく降下できる。

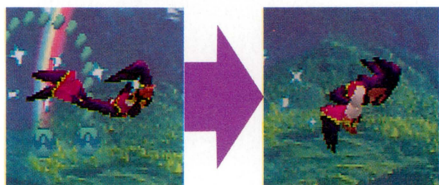
ずっと何も入力しないと…

ナイツがヒザを曲げて腕を前に出すポーズをとったあとに、30秒以上何も入力しないでいると、腕まくらをして寝てしまうのだ。

◀近くにナイトメアンがいないのを確認してから試してみよう。

急停止

L、Rボタン同時押し

Lボタンと Rボタンを同時に押すことで、ドリルダッシュ（12ページ参照）中でも急停止が可能だ。小さなパラループを作りたいときや、すばやく方向転換をしたいときに便利だぞ。

方向転換

ナイツが静止中にLorRボタン

ナイツが直立ポーズ（下の左側の写真）のとき、Lボタンを押すと左に、Rボタンを押すと右に向きを変えられる。高速移動中に方向転換をしたい場合には、この動作と急停止を組み合わせるとラク。

特殊なエリアでのナイツの操作方法

★ボブスレー（フローズンベル・コース4）★

⬅と➡の入力でソリを左右に動かせる。どちらか一方向に✚ボタンを押しつづけても、コースから外へ飛び出すことはないので、その点は安心だ。ちなみにドリルダッシュなどの特殊アクションはすべて使えない。

★カタパルトコースター（スティックキャニオン・コース2&4）★

操作はボブスレーと同じだが、✚ボタンを左右どちらかへ押しつづければ、ナイツが乗っているカタパルトが1回転する。ただし、コースターに働く遠心力のせいで、アイテムの位置を見てから動かしても間に合わないので注意。

★海底洞窟（スプラッシュガーデン・コース4）★

ナイツの後方から見たような視点になる。プレイヤーは✚ボタンの上下左右でナイツの位置を操作するのだ。ソフトミュージアムのコース3で大砲に飛ばされたあとも同じような視点になるが、左右の移動しかできない。

★公園（スプラッシュガーデン・コース3）★

真上からの視点となり、ナイツは✚ボタンを押した方向へ動く。ドリルダッシュとパラループも使用可能（タッチダッシュ&タッチループは×）。ミスティックフォレストのコース4にある「迷いの森」でも同じ操作方法になる。

ドリルダッシュ

A、B、Cボタンのどれかを押しっぱなしにする

ナイツの頭が向いている方向へ、体を回転させながらダッシュするというアクション。具体的にいうと、飛行中なら✚ボタンを押している方向へ、直立ポーズをとっているときは上に向かってダッシュするのだ。ドリルダッシュ中は飛ぶスピードが速くなるが、そのぶん細かい動きができなくなる。進路を大きく変えたいときやパラループを作りたいときはダッシュをやめたほうがいい。

▲▶ダッシュ中に地面や壁にぶつかると、ヘンな方向に跳ね返って操作不能になる。そんなときは、A～Cボタンから指を離せばもとどおりに。

ドリルダッシュゲージについて

画面の左下にあるのがドリルダッシュゲージ。ドリルダッシュを使うたびに減っていき、リングをくぐれば増える。ゲージがなくなると、A～Cボタンを押しつづけても約0.5秒間しかドリルダッシュしなくなるが、じつは、A～Cボタンを「ポン、ポン」という感じで小刻みに押せば、ドリルダッシュを持続できる。ただし、ゲージがあるときにこの技を使うと、かえってゲージの消費が激しい。

◀「小刻みダッシュ」は、ボスキャラと闘うときなど、ドリルダッシュゲージを使い切っても補充できないような状況で重宝する技だ。

使用法 その① 飛ぶスピードを速くする

ドリルダッシュをやめてふつうの飛行にもどっても、飛ぶスピードがいきなり変わるわけではなく、少しずつ速度が落ちていくようになっている。この原理を逆に利用して、飛びはじめに一瞬だけA～Cボタンを押すようにすれば、通常よりも速く飛ぶことができるのだ。

◀ふつうに飛んだだけではリンクが成立しないところでも、あらかじめ加速しておけばリンクする場合が。マメに加速するクセをつけよう。

使用法 その② ナイトメアンを倒す

ドリルダッシュ中は、ナイトメアンにぶつかっても残り時間を減らされることなく、逆に倒すことができる。タッチダッシュやパラループとちがい、敵を倒すのに時間をかけずにすむのがポイントだ。

雪玉やブロックなどの障害物も、タッチダッシュではなくドリルダッシュで壊すのがベスト。

◀体から電気を出すガオなど一部の敵をのぞき、ナイトメアンはドリルダッシュで倒すこと。少しでも時間を節約するようにしよう。

タッチダッシュ

敵にふれている状態でA、B、Cボタンのどれかを押す

頭から突っ込むようにナイトメアンにふれると、そのままつかむことができる。このときにA～Cボタンを押せば、ナイツが頭を向けている方向へ相手を突き飛ばし、自分もドリルダッシュをする。これがタッチダッシュだ。基本的にナイトメアンを倒すときに使うものだが、ここでは「何かにつかまってからA～Cボタン」というアクション全般について紹介しておこう。

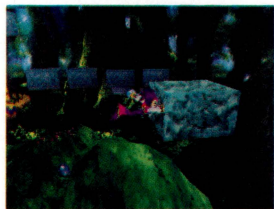
使用法 その① ナイトメアンを倒す

ドリルダッシュで跳ね返るのがこわかったり、パラループでナイトピアンを囲んでしまうことを避けたい場面で、ナイトメアンを倒すときに使う。タッチダッシュをすると同時に小さなパラループが発生する場合もあるが、ナイトピアンをこれに巻き込んでしまったときは、事故だと思ってあきらめよう。

◀このままパラループすると、ナイトピアンを巻き込む危険が。

▼そんなときにタッチダッシュ。すばやくA～Cボタンを押そう。

使用法 その② 障害物を壊す

ブロックなどの障害物をつかんでからA～Cボタンを押すと、それを壊せる。ただ、このアクションは、飛行中にうっかり障害物をつかんで動けなくなった場合に、フォロー的に使うもの。はじめから障害物を壊すつもりなら、ドリルダッシュがいい。

◀いったん障害物をつかんでしまうと身動きがとれなくなる。A～Cボタンを押して障害物を壊してしまえ！

使用法 その③ ナイトメアンをナイトピアンにぶつける

タッチダッシュを使ってナイトメアンを突き飛ばしたときに、丸まったナイトメアンがナイトピアンにぶつかると、2つの種族の混血であるメピアンが生まれる。これは『NiGHTS』のおもしろさのひとつであるA-LIFEシステムを楽しむために必須のテクニックだ。くわしくは110ページで解説しているので、そちらを参照してほしい。

▲まず、ナイトメアンを突き飛ばして、ナイトピアンにぶつけよう。

▶卵ができたらすぐにかえしてあげる。これで、メピアンが誕生するぞ。

パラループ

空中で円を描くように✚ボタンを1回転

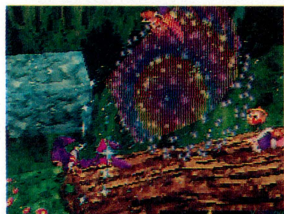
ナイツの手から発生している光の軌跡（トゥインクルダスト）を使って空間を囲むと、光のウズが発生して、囲まれた空間の中や周辺にあるアイテムを取ったり、ナイトメアンを倒すことができる。ちなみに、囲みのカタチはきれいな円でなくてもかまわない。しずく型でも三角形でも、トゥインクルダストで囲みさえすればパラループは成立するのだ。

ナイツのスピードで囲みの広さが変わる

トゥインクルダストはナイツの両手から発生し、一定時間が過ぎると端から順に消えていく。ナイツの飛行スピードが速ければ、そのぶんトゥインクルダストの長さが伸びるというわけだ。

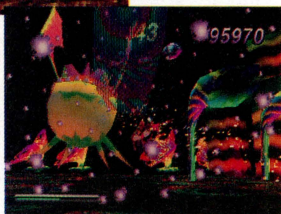
したがって、ドリルダッシュを使ってスピードを速くしておいたほうが、パラループの囲みを大きくできる。一度にたくさんのアイテムを取りたいときに必要なテクニックなので、覚えておこう。

使用法その①ナイトメアンを倒す

ふれるとダメージを受けてしまう相手も、パラループを使えば安全に倒せる。また、ブルーチップの近くに敵がいるとき、両方をまとめて囲み、アイテムを取りつつジャマ者をやっつける、という便利な使いかたも。ドリルダッシュとうまく使いわけたい。

注意せよ！

◀敵といっしょにナイトピアンを巻き込んでしまわないように。彼らとの友好度が下がってしまうぞ。

トラップを作れ！

▶相手が突っ込んできそうなところに、まえもってパラループを作っておく。ボス戦で役立つ戦法だ。

使用法その②アイテムを取る

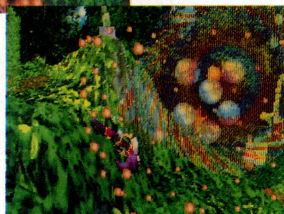
いくつかのブルーチップやスターチップが1つの場所に固まって配置されているときも、パラループを使えばまとめて取ることができる。さらに、パラループの効果は画面の奥や手前にもとどくため、ふつうに飛んでいるときには取れないアイテム……つまり、コース外のアイテムも吸い込めるぞ。

また、何もない空間をパラループで囲むと、隠しアイテムが出現することがある。パワーダッシュ、パワーループ、ヘルプピアン、隠しブルーチップの4種類は、パラループでしか見つけられないのだ。

奥も手前も

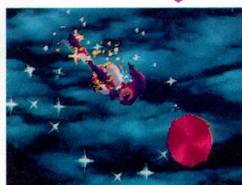
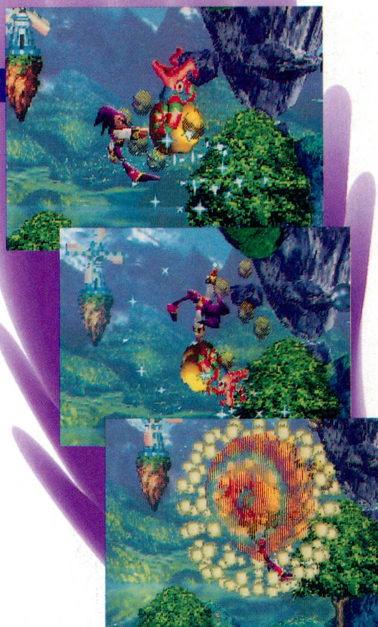
◀画面の奥や手前のアイテムも取れる。囲みが大きいほど、より遠くのものを吸い込んでくれる。

隠しアイテム

▶隠しブルーチップは絶対に取っておきたい。本書の各コースマップを見て、位置を覚えておこう。

タッチループ

敵にふれて、そのまま待つ

サードレベルのナイトメアンにふれたあとで何もしないでいると、ナイツは敵を中心に回転し、パラループを発生させてナイトメアンを倒す。必要最小限の大きさでパラループを作れるから、まちがってナイトピアンを吸い込む危険性が小さくなるのが利点だ。ただし、下で紹介しているナイトメアンたちにタッチループを仕掛けるときは、逆にダメージを食らわないように注意。

A〜Cボタンを押すと……

▲▶ナイトメアンにふれることさえできれば、自動的に回転して敵を囲んでくれる。回転中にA〜Cボタンを押せばタッチダッシュになるぞ。

タッチループをするのにコツが必要なナイトメアン

★キルクル

わざと相手につかまって、A〜Cボタン連打で脱出しよう。するとキルクルは一定時間だけ無防備になるから、そのスキに近づいてつかまえてしまえばOK！

★ガオ

うっかり近づくと電気を食らうので、できればパラループで倒したいところだ。どうしてもタッチループを使いたいなら、ガオが放電したのを見たあとに突っ込め。

★カトル

頭と2本の足による三角形の中に入ると、ドリルダッシュゲージをゼロにされてしまう。2本の足はつかむことができないため、上空から近づいて頭をつかもう。

エリオット&クラリスのアクション

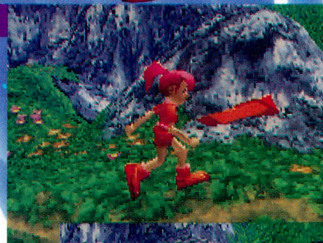
ナイツが空を飛ぶことでゲームの大半は進行するが、ナイツとデュアライズ（同化）する前や、残りタイムがゼロになってデュアライズが解けてしまった場合には、エリオットまたはクラリスを操作することになる。彼らのアクションも、ひととおりマスターしておこう。

歩く

✚ボタンを押した方向へ動く

⬅と➡で左右、⬆で画面奥、⬇で画面手前に向かって歩く。また、Lボタンで時計回りに、Rボタンで反時計回りに90度ずつ視点を回転できる。

エリオットやクラリスの足元にある矢印は、青がイデアパレス、赤がイデアキャプチャーやブルーチップのある方向を表わしている。もしも時間切れでナイツとのデュアライズが解けた場合は、この矢印を参考に歩こう。

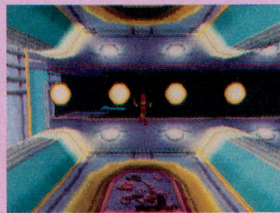
Lボタン　Rボタン

徒歩でなければ行けないナイトピア観光名所

Spring Valley

▲大滝や巨大石柱の近くには、徒歩で近づくと不意に盛り上がる地面が。計7カ所あるので、がんばって探してみよう。

Mystic Forest

▲誘い沼の中では、歩くスピードが遅くなる。そのまま中に立っていると、少しずつ沈んで……ということはない。

Soft Museum

▲クラリスの姿なら、美術館の奥へ行くことができる。そのときは、写真のようにクラリスが小さくなるのだ。

ジャンプ

A〜Cボタンのどれかを押す

ボタンを押している長さで、飛ぶ高さを変えることができる。ジャンプの着地寸前にタイミングよくA〜Cボタンを押せば、ふだんよりも高く、遠くへ跳べるようになるぞ。連続でキメれば、3段ジャンプをすることが可能だ。ただし、3段目のジャンプは空中で移動方向を変えられないので注意。なお、アラームエッグに追いかけられたときにも下記のような意外な使い道がある。

アラームエッグをかわせ！

▲▶アラームエッグが近くにいたら、ジャンプで体当たりしよう。相手は転んでしまい、しばらく追いかけてこなくなる。そのスキに逃げろ！

飛行

ナイツとデュアライズしているときと同じ操作

最終ドリームでは、エリオットもクラリスも、人間の姿のままで飛行する（どうして飛べるようになるのかは、実際にゲームをプレイしてみてのお楽しみ）。この状態での操作方法はナイツのときとほとんど同じだが、トゥインクルダストが発生しないので、パラループを作ることはできない。アイテムを取るときは、一直線に通り過ぎる感じで飛行しよう。

Splash Garden

▲海の上を歩いていくと、岩に囲まれたスイッチが。これにぶつかれば、ブルーチップやスターチップが手に入る。

Frozen Bell

▲ドリーム内を走っている列車に乗ることが可能だ。また、ブルーチップが隠されたイグルー（かまくら）もあるぞ。

Stick Canyon

▲ザ・タワーには、途中でエリオットにもどってしまったときのために、エレベーターが設置されている。

アイテムCATALOG

何種類かのアイテムは、リンクをつなげているときに取ると、点数が「本来の点×(リンク数+1)」になる(最大100点)。できるかぎり連続で取っていこう。

NORMAL ITEMS ノーマルアイテム

リンク中に点数が増えるアイテムは、ブルーチップ(チップボックス含む)、スターチップ、リング、ダブルリング、トゲリングの5つだ。

ブルーチップ

これを20個集めてからイデアキャプチャーに入り、中にあるイデアを取りもどすのが各コースでの目的だ。なお、ボーナスタイム中に集めたチップは1個50点になる。

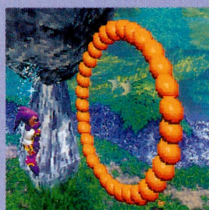
スターチップ

10 pts

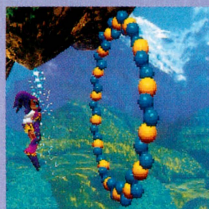
取ればスコアが増加。ゲームスタート後、一度もナイトピアンを殺さなければ、取ったチップの合計数をカウントするナイトピアンが出現。ふれるとボーナス点が入る。

チップボックス

中に、8個のブルーチップが入っている。チップボックスにふれた状態でA～Cボタンを押すと、ボックスが壊れて8個のブルーチップすべてを手に入れることができる。

リング

くぐると、スコアがアップする以外に、ドリルダッシュゲージがたまるという効果もある。コースによっては、大きなリングと小さなリングで2重になっている場合も。

ダブルリング

2つのリングが直角につながったもの。両方ともくぐると、ふつうのリング2個ぶんの効果が得られる。スコアやドリルダッシュゲージが、いつもの2倍増えるわけだ。

アクロリング

くぐると、ナイツの足から黄色い光の帯が出て、8秒間のアクロバットタイムがはじまる。ただ、このリング自体は点数にならないし、リンク数も増えない。

トゲリング

くぐろうとするとリングが小さくなっていき、ナイツがそれにふれた場合、ダメージを受ける。中央をすばやく通過できれば、ふつうのリングと同様に点数がもらえるぞ。

リンクボール

書かれた数字と同じ数のアイテムをリンクさせながら取れば、くす玉のように割れて点数が入る。ボールにさわってから10秒以上たったり、途中でリンクがとぎれると消滅。

イデア

エリオットとクラリスが、ゲーム開始直後にナイトメアンたちに奪われる光球。心の奥に残っていた勇気のイデアと各コースにちらばった4つのイデアがそろうとボス戦に。

SECRET ITEMS 隠しアイテム

何もない空間をパラループで囲むと出現するのがが隠しアイテムだ。26ページからのコースマップに、隠し場所が記されているぞ。

隠し ブルーチップ 10 pts

ふだんはまったく見えないが、パラループで囲むと出現する。4〜7個まとまって隠されているので、ぜひとも見つけておきたい。チップの効果はふつうのものと同じ。

(パワーパネル) パワーダッシュ

パワーパネルの1つで、隠しブルーチップと同じように、パラループで囲むと見つけることができる。これを取った瞬間にドリルダッシュゲージが満タンになる。

(パワーパネル) ヘルプピアン

これを取ると、ナイツのそばにナイトピアンが出現。しばらくの間、ブルーチップやスターチップを吸い込む能力が高くなる（通常より、遠くにあるチップが取りやすい）。

(パワーパネル) パワーループ

一定時間だけ、パラループの攻撃範囲が大きくなる。アイテムが取りやすいうえに敵を倒すのもラクだが、そのぶんまちがえてナイトピアンを殺してしまう可能性も増える。

REGULAR FEATURES レギュラー仕掛け

ここでは、ほとんどすべてのコースに共通して登場する仕掛けや建物などを集めてみた。

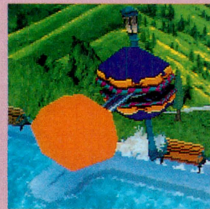
イデアパレス

ナイトピアとナイトメアのはざまにある神殿で、ナイツはワイズマンによってここに閉じこめられていた。5つのイデアを集めてから入ると、ナイトメアへの入口が開く。

イデアキャプチャー

ワイズマンがイデアを奪い取るために送り込んだ装置。上のドーム部分に入り、20個のブルーチップを放出すると、中にあるイデアを取りもどすことができる。

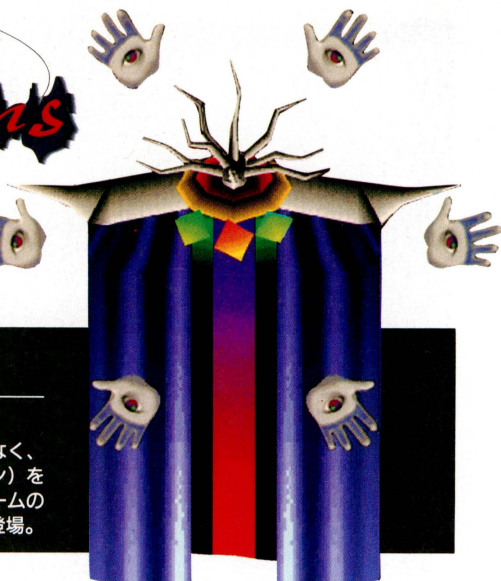
ダッシュボール

一定時間だけ飛ぶスピードを速くする仕掛け。これにふれた瞬間、キャラクターはドリルダッシュを越える速さで撃ち出される。リンク数をかせぎたいときに使おう。

スイッチ

丸い部分に体当たりをすると「ポン」と音がして、ブルーチップやスターチップが飛んできたり、隠し通路の入口が開いたりする。効果はドリームごとにちがう。

アラームエッグ

夢の世界に迷い込んできた者を、もとの世界に連れもどそうとする番人。エリオットやクラリスの状態でいるときに出現し、その攻撃を2回連続で受けるとゲーム終了。

このゲームの敵キャラであるナイトメアンは、ナイトメアマスター、ファーストレベル、セカンドレベル、サードレベルの4種類に分けられる。サードレベルはザコ、セカンド&ファーストレベルは各ドリームのボス、ナイトメアマスターは最終ボスだ。

ナイトメアマスター

ワイズマン
WIZEMAN

ナイトメアの創始者。世界を作り出すだけでなく、自らのエネルギーを消費して生命（ナイトメアン）を誕生させるなどの不思議な力を持つ。最終ドリームの全4コースをクリアしたあとに最終ボスとして登場。

ファーストレベル

リアラ
REALA

ナイツといっしょに創られた、ファーストレベルのナイトメアン。ナイツと同等の飛行能力を持ち、パラループを作り出すこともできる。昔からナイツとは仲が悪く、お互いにライバル視している。

セカンドレベル

ギルウイング
GILLWING

▲セカンドレベルで一番の巨体を持つ。

パフィー
PUFFY

▼まんまるでゴムボールのような形状。

クロウズ
CLAWS

▲クロネコ型。逃げ足だけはナイツ以上。

ガルポ
GULPO

▼凶暴そうな顔の、魚型セカンドレベル。

ジャックル
JACKLE

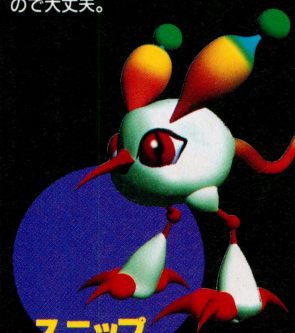
▲そのマントはどんな攻撃も跳ね返す。

詳細は94ページ

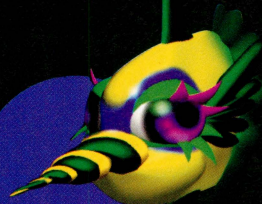
シュリープ
SHLEEP
▲自分の体を風船のようにふくらませて攻撃してくる。だがダメージは受けないので大丈夫。

キルクル
KIRCLE
▲ふれると地面に引き落とそうとする。A~Cボタン連打で脱出しよう。

ハロウ
HOLLOW
▲口から弾を撃ってくる。寝ている場合は何もしてこないので、近づいて起こさないように。

ベロル
VEROL
▲ブルーチップに化けている。場所を覚え、相手が攻撃してくる前に倒せ。

スニップ
SNIP
▲口から吐く冷気にふれると、ナイツは体が凍りついて地面に落ちていく。

ガオ
GAO
▲体から放電する。その間は、ふれるとタイムを減らされるので、パラループで囲んでしまおう。

パーティ
PARTY
▲シッポを刃に変化させ、後方から振りまわして攻撃する。食らうとダメージ。

マムゥ
MAMU
▲自分のまわりに爆弾を張りめぐらせている。爆弾にさわらないように、パラループで倒せ。

カトル
CUTTLE
▲頭と足で作った三角形のエリアに入るとダッシュゲージがゼロになる。

クルール&ポール
CREWLE&POLE
▲クルールが投げた光弾に当たるとナイツの体が小さくなってしまう。

COLUMN

ドリームとコースの関係

『NiGHTS』を遊んでみたときに、ちょっとわかりづらいのが、プレイ・フィールドがどのように構成されているのかということだろう。

このゲームには、ドリームと呼ばれる夢の世界が7つあり、それぞれが独立した空間——前後左右を“夢の果て”で囲まれた世界となっている。その中に、まるでレーシング・ゲームのような「周回するコース」が4つずつ用意されているのだ。それは、イデアパレスとイデアキャプチャーを結ぶ「見えないチューブ」と言いかえてもいいかもしれない。

実際のところ、ナイツは全方向へ自由に飛びまわれるわけではない。プレイヤーが操作できるのは、あくまでもチューブ内を飛んでいるときの速度と移動方向だけだ。しかし、それでも夢の世界を自由に飛びまわる快感が十二分に味わえるのは、ポリゴンを駆使した3Dグラフィックと、あらゆる方向からキャラクターを追う機敏なカメラワーク、そして、プレイヤーをあきさせない仕掛けの数々——これら3つのコンビネーションによって、バツグンの爽快感を実現しているからだ。

見えないチューブという独特の表現方法によって、『NiGHTS』はアクションゲームの新しい魅力を生み出したと言っていいだろう。

◀ポリゴンを駆使することで、フィールドを左右にカーブさせたり、急上昇させるなどの表現が可能となった。

▶ナイツの状態だと「チューブ」の外には出られないが、人間の姿ならば、世界を自由に歩きまわることができるのだ。

マルチコントローラーを使うと

『NiGHTS』と同時発売された、アナログ・ジョイパッド「セガマルチコントローラー」。手の中にスッポリと収まる本体の形など、斬新なアイデアがいろいろ盛り込まれているが、とくに注目したいのは、ケーブルとコントローラー本体の接続部分に別の装置をはさめるということだ。バックアップRAMやワイヤレス・アダプタなど、いろいろな可能性が考えられるが、はたして……？

さて、このコントローラーで『NiGHTS』をプレイすると、従来のパッドとくらべて操作性はどこまで変わるのだろうか。

まず、上下左右それぞれ256段階も読みとることができる丸型ボタンを使うことで、飛行中の微妙な高度の調節がラクになる。ダブルリングをくぐるときなども、じつになめらかに動いてくれるのだ。

背面のL&Rボタンも、半押し(軽く押す)と全押し(グッと押す)の2段階を判別してくれるので、従来のパッドよりもアクロバットモーションの変化がつけやすい。そのぶん、アクロバットタイムではマルチコントローラーのほうが少しだけ有利だ。

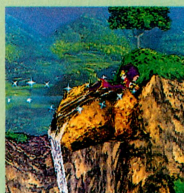
ただし、このゲームには、マルチコントローラーを使わないとできないアクションは存在しないので、これまでのジョイパッド派の人も安心してほしい。

◀より微妙な操作ができるぶん、最終的にはこちらをすすめたい。

全ドリーム
攻略ガイド

Spring Valley

スプリングバレー
～the IDEAL（理想）～

クラリスがもっとも尊敬する人物である、父親への思いが創り出した世界。雪解け水による小川や滝と、木々や高山植物の緑とのコントラストが美しい。また、自然の岩で作られたオブジェあり、雪におおわれた山頂ありと景色のバリエーションも豊富で、見る者をあきさせない。『NiGHTS』の魅力を知るにはピッタリだ。

滝
雪解け水が流れ落ちる滝のそばには、ブルーチップが5個。その上には、パワーダッシュが隠されている。滝の水にうたれるもよし。

ストーンヘンジ
コース2の上昇気流で高度を上げた直後にある。ぐるりとまわっていくと、画面の奥から岩で作られたトンネルが迫ってくるのが印象的。ダッシュボールでイッキにくぐりぬければ気分爽快だ。

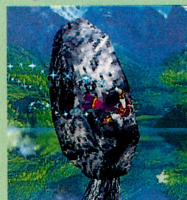
大滝
コース3の前半にあるダッシュボールを使わないで、そのまま右へUターンすると大滝のそばに行ける。ここにはチップボックスが。

巨大石柱
石柱自体も見事だが、バックの景色もスプリングバレー屈指の美しさ。やや高度を上げて飛行すると見やすいぞ。コース3前半のアクロリングの直後にある。

ボス戦前ランク

ランク	スコア
A	90,000以上
B	63,000以上
C	36,000以上
D	18,000以上
E	9,000以上
F	0以上

ボス戦後ランク

ランク	スコア
A	135,000以上
B	94,500以上
C	54,000以上
D	27,000以上
E	13,500以上
F	0以上

山頂

標高が高いためか、あたりは雪におおわれて、あざやかな緑色は姿を消している。ここには、2匹のキルクルがいるので捕まらないように注意すること。

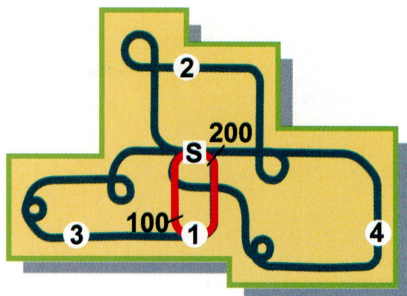
大木

まるで、上下の地面を支えているような木。葉はちょうど真ん中で幹を囲む感じで生えていて、その中にブルーチップやスターチップが見え隠れしている。

上昇気流

上空へ吹き抜ける風が、ナイツをイッキに山頂まで運ぶ。視点も下から見上げるようになり、スピード感バツグンだ。なお、コース2のストーンヘンジ付近にも上昇気流がある。

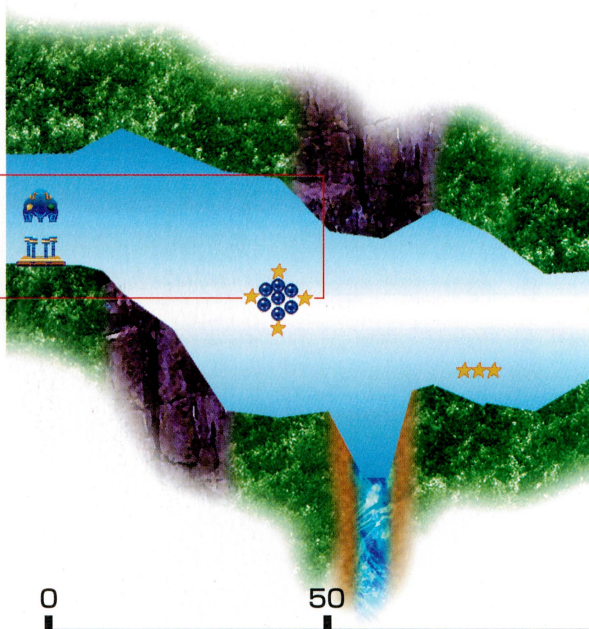
Spring Valley
コース 1

イデアパレスの左右は普通に飛ぶとリンクできないが、コースを逆走したときはリンク可能となる。それを利用すれば、*) 無限リンクが成立するぞ。

*) 無限リンク……制限時間内なら、永久にリンクをつづけられること（107ページ参照）

CHECK POINT 1

逆走無限リンクの要点①

逆走で無限リンクを狙う場合は、まず、ここをベストな形で抜ける必要がある。

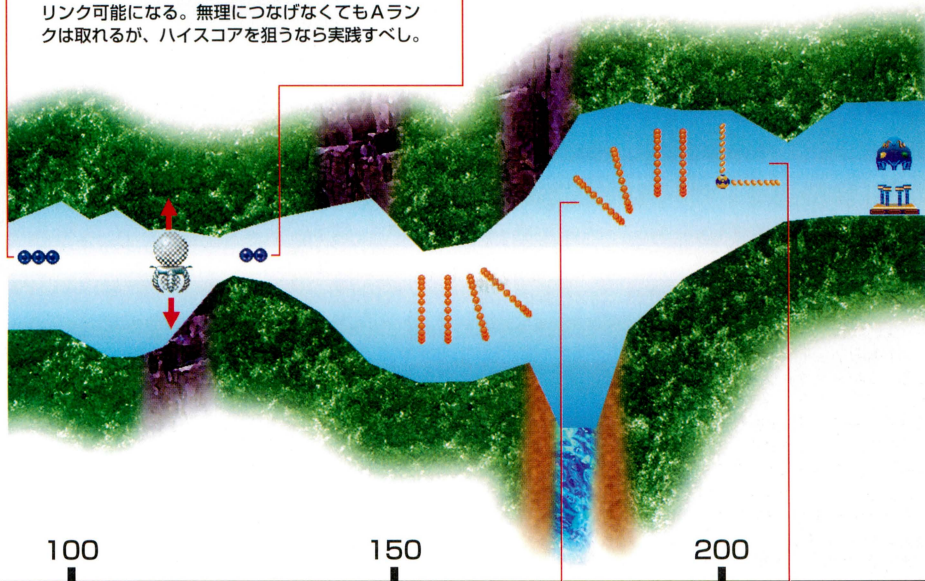
右の遠方にあるスターチップ×3からドリルダッシュでここへきたら、スターチップを右から順に、反時計回りで取っていく。そして、下のスターチップを取ったあと、描いた円の内側へ入り込むように角度を変え、左（やや上方向）へドリルダッシュするのだ。パラループでチップを引きずりながら、イデアパレスに入らないギリギリの低さ（つまり、屋根の中）を突っ切っていこう。

ナイトメアン	アイテム
シュリーブ ×2	ブルーチップ ×12 スターチップ ×7 リング ×8 ダブルリング ×1

ランク	スコア
A	24,000以上
B	16,800以上
C	9,600以上
D	4,800以上
E	2,400以上

CHECK POINT 2

ドリルダッシュで一直線に進め!

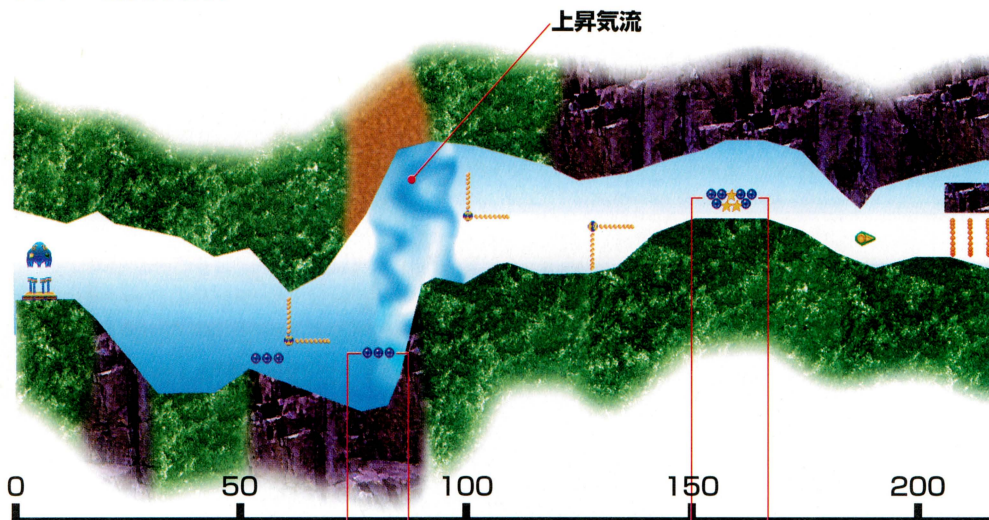
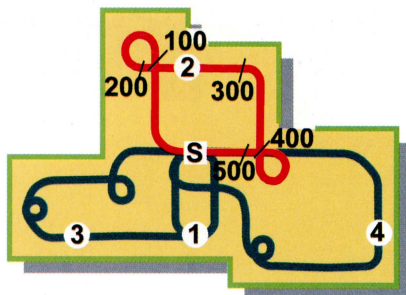
イデアキャプチャーを破壊したあとなら、ドリルダッシュを使って最短距離を突っ切ることで、リンク可能になる。無理につなげなくてもAランクは取れるが、ハイスコアを狙うなら実践すべし。

100　150　200

CHECK POINT 3

逆走無限リンクの要点②

要点①のようにして、パレスの屋根を突っ切ったら、✚ボタンを左下へ入れっぱなしにしておく。そして、ダブルリングがせまってきたときにドリルダッシュを中断し、ダブルリングの右端をかするように通過するのだ。うまくいけば、ギリギリでリンクが成立するぞ。そのあとは、すぐに左上へ軌道修正して、リンクを継続しながら、先へ進もう。

Spring Valley
コース 2

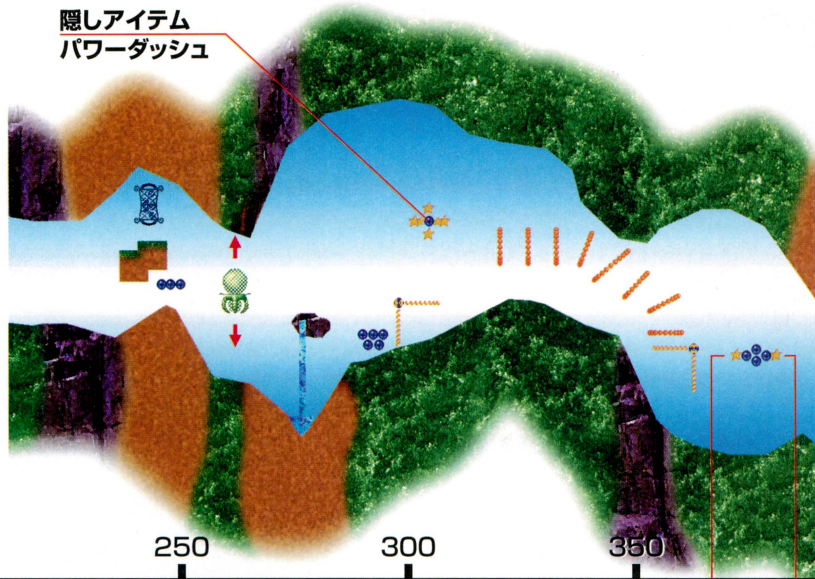
上昇気流が吹き出ているエリアがあるが、ムリに逆らわなければ気持ちよく通過できる。途中にあるチップボックスは1周目で壊して、手早くイデアキャプチャーを破壊しよう。

CHECK POINT 1
上昇気流にまどわされるな

上昇気流が吹き出ているため、ここのブルーチップは取りづらいが、まっすぐ突っ込めば意外とラクに全部取れる。イデアキャプチャーまでに取れるブルーチップは23個。1～2個取りのがしてもイデアは入手可能だ。

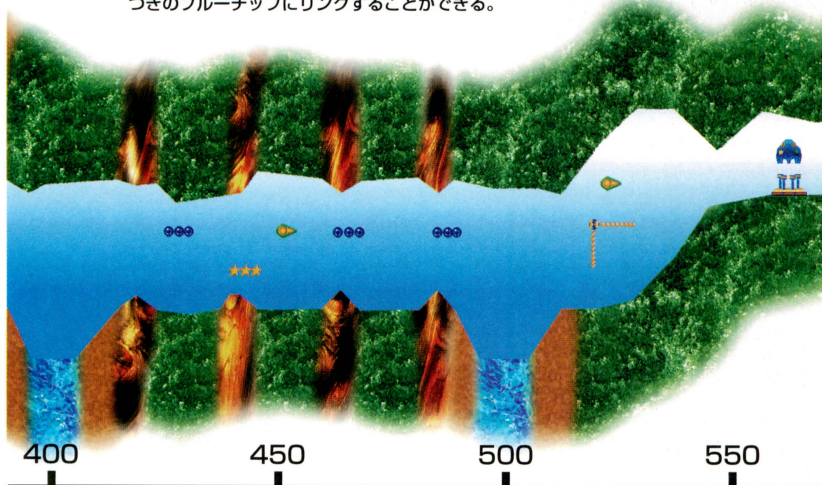
CHECK POINT 2
パラループで取ろう

このチップの集団は、一直線に進むだけですべて取ることができる。しかし、パラループで囲んだあとにドリルダッシュで引きずれば、この先にあるリングの列へつなぐことが可能だ。高得点を狙うなら、パラループで取ること。

ナイトメアン	アイテム	
ハロウ ×２	ブルーチップ ×34+3(コース外)	チップボックス ×1
シュリープ ×２	スターチップ ×14	パワーダッシュ ×1
	リング ×11	
	ダブルリング ×6	

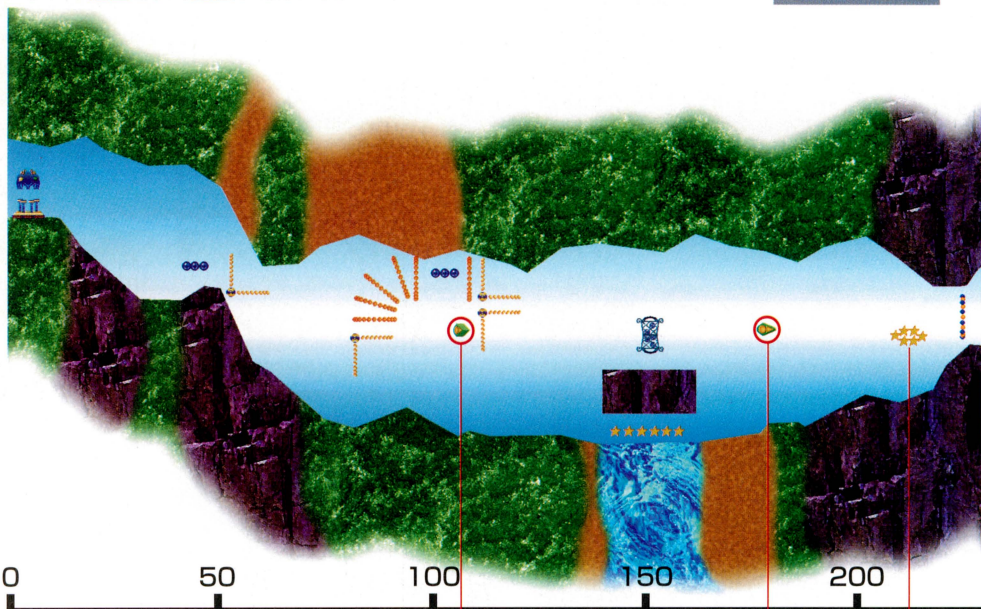
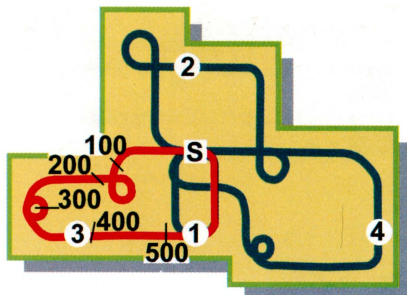
ランク	スコア
A	24,000以上
B	16,800以上
C	9,600以上
D	4,800以上
E	2,400以上

CHECK POINT 3

リンクをつなげ

両端のスターチップを右→左と反時計回りに取っていき、すぐにドリルダッシュで先へ進むと、つぎのブルーチップにリンクすることができる。

Spring Valley

コース 3

1周目でイデアキャプチャーを壊すためには、それまでにあるブルーチップをすべて回収する必要がある。チップの位置をよく把握しておこう。

0　50　100　150　200

CHECK POINT 1

じつは同じダッシュボール

この区間はマップ上だと左方向へ1回転していて、その交差点に、ちょうどこのダッシュボールがある。だから、コース図では2つあるように見えても、実際は同一のダッシュボールなのだ。ちなみに、コース図上で左のダッシュボールにふれると、右のダッシュボールから出てくるため、この区間を短縮できる。しかし、区間内にはチップボックスがあり、これを壊さないと1周目にイデアを入手できない。ダッシュボールにふれるのは2周目からにしよう。

隠しアイテム
ヘルプピアン

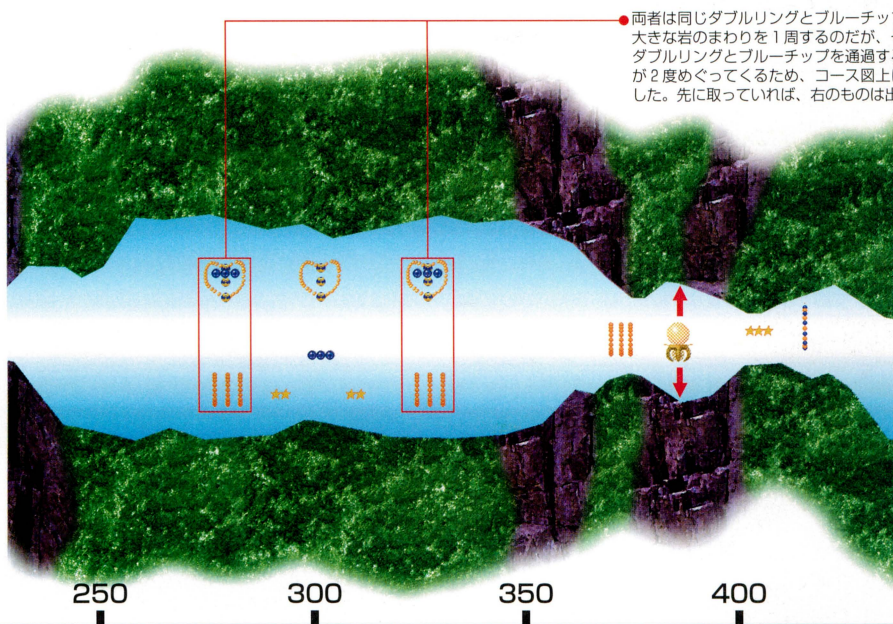
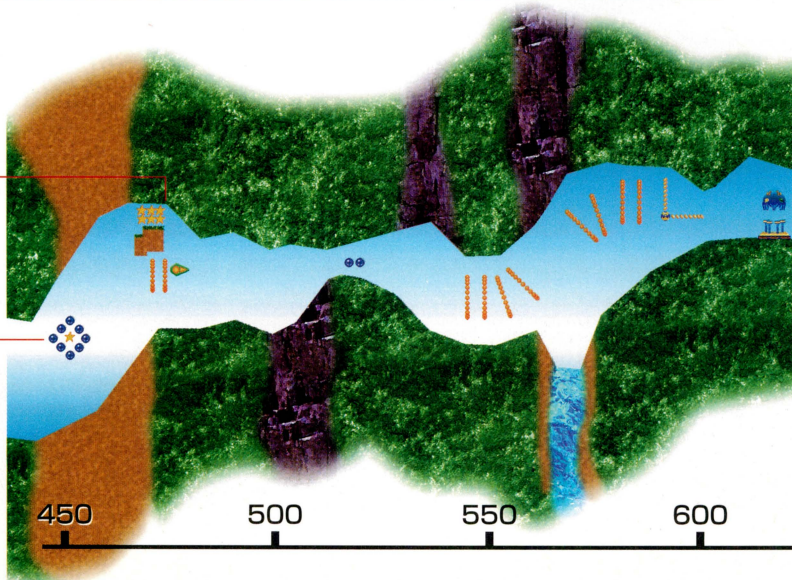
CHECK POINT 2

28リンクを確実にキメろ

まずは左下のチップの集団をパラループで囲み、引きずりつつ右上のスターチップ×6へ向かう。浮遊している岩に注意しながら、スターチップを1～2個残すようにしてパラループを描き、残したスターチップを引きずりつつ今度は下のリング×2へ。これで、この区間はすべてリンクできる。さらに、イデアパレス手前のリングの列までリンクを持続させれば、28リンクが成立するぞ。

ナイトメアン	アイテム	
ハロウ ×3 シュリープ ×2	ブルーチップ ×22+2(コース外) スターチップ ×26 リング ×22 ダブルリング ×7	アクロリング ×2 チップボックス ×1 (隠しアイテム) ヘルプピアン ×1

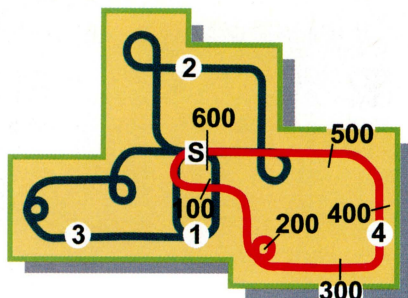
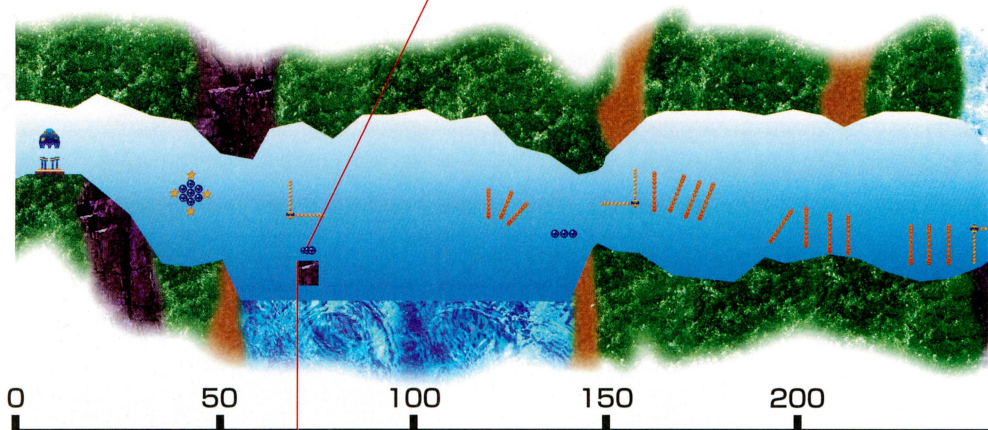
ランク	スコア
A	20,000以上
B	14,000以上
C	8,000以上
D	4,000以上
E	2,000以上

両者は同じダブルリングとブルーチップ。ここは大きな岩のまわりを1周するのだが、そのときにダブルリングとブルーチップを通過するチャンスが2度めぐってくるため、コース図上に2回表記した。先に取っていれば、右のものは出現しない。

Spring Valley

コース 4

コースが非常に長いため、1周目でイデアキャプチャーを壊せないと、得点が大幅に下がる。イデアキャプチャーまでに取れるブルーチップの数は25個。もしも17〜19個でイデアキャプチャーに到達してしまったら、少し先にある3個のブルーチップを取って、すぐに引き返してこよう。

隠しアイテム
パワーループ

0 50 100 150 200

CHECK POINT 1

32リンクを狙え!

左のブルーチップ×3は、下にある岩の橋ごと大きなパラループで囲もう。隠しアイテムのパワーループが出現するが、無視してブルーチップを引きずりながら前方へドリルダッシュ。最後のチップの集団までリンクさせることができれば32リンクが成立するぞ。

ナイトメアン	アイテム
キルクル ×2 ハロウ ×2 シュリープ ×2	ブルーチップ ×31+2(コース外) スターチップ ×11 リング ×22 ダブルリング ×7 隠しアイテム パワーループ ×1

ランク	スコア
A	22,000以上
B	15,400以上
C	8,800以上
D	4,400以上
E	2,200以上

CHECK POINT 2

アイテムよりリンク重視だ

左のスターチップから、下降気流の手前のダブルリングまでリンク可能。数個取りのがしても、気にせず先を急ごう。

ミスティックフォレスト
〜the POSSIBILITY（可能性）〜

静かな森の神秘さの中に、道路標識などの幾何学的なものが点在する世界。森の奥深くにある古代遺跡や地中に隠された洞窟などのミステリアスな場所が、クラリスの未知の世界に対する探求心を表わしている。また、森にたちこめる霧やブキミな沼、散乱する標識や信号などは、新しい世界へ飛び出すことへの迷い、不安の象徴だ。

Mystic Forest

古代遺跡

コース3のイデアキャプチャー付近にある、謎の遺跡。周囲に配置されているスイッチをうまく使うと、地下洞窟への入口が開くらしいのだが……？

誘い沼

霧がたちこめるブキミな沼。足を踏み入れた者を引きずり込むと言われている。クラリスの状態で中に入ると、足をとられて歩く速度が遅くなり、ジャンプしたときの移動距離も短くなってしまう。

豆の木

2本で対になった木。右の木にふれると、右の木→左の木の順に跳ね飛ばされる。いきなり左の木にふれても、何も起こらない。

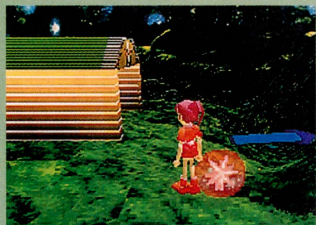
ボス戦前ランク

ランク	スコア
A	90,000以上
B	63,000以上
C	36,000以上
D	18,000以上
E	9,000以上
F	0以上

ボス戦後ランク

ランク	スコア
A	135,000以上
B	94,500以上
C	54,000以上
D	27,000以上
E	13,500以上
F	0以上

ガレージ

森のはずれにポツンとある、緑の屋根のガレージ。カラッポのことが多いようだ。

迷いの森

深い霧に包まれ、あちこちにブロックが浮遊している神秘的な場所。コース4には浮遊ブロックによって作られた迷路がある。

オンボロ車

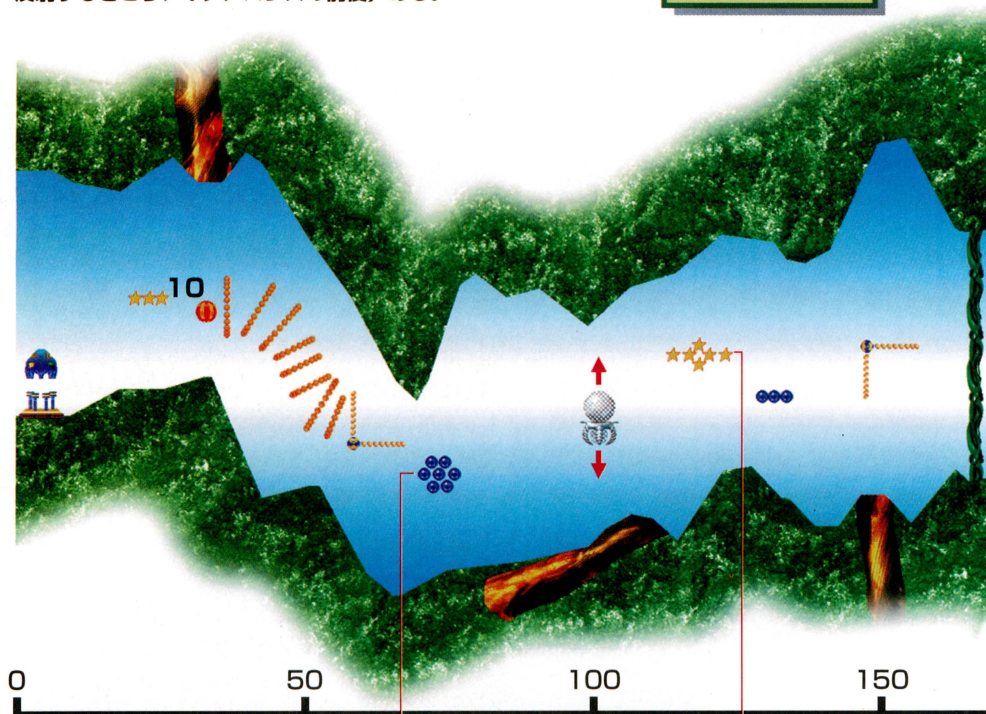
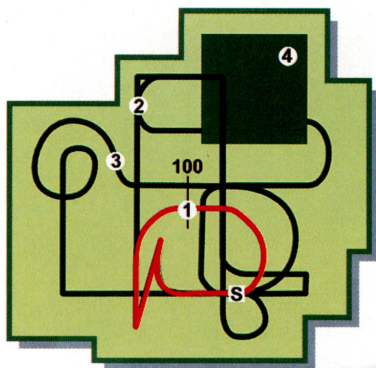
クラリスが近づいても動かないが、ナイツがコース4の迷路に入ると、うしろを追いかけてくる。この車には、ある秘密が……。

切り株

見た目には何のへんてつもない切り株だが、じつは古代遺跡から入ることができる地下洞窟の出口。洞窟からナイツが出てくるときだけ、扉が開く仕組みになっている。イデアパレスの近くにある。

Mystic Forest

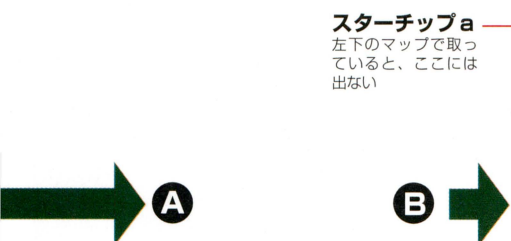
コース 1

ブルーチップをのがさず取っていけば、2周目でイデアキャプチャーを破壊できる。無限リンクを行なうことも可能だが、リンクさせるのがむずかしい場所が3カ所（イデアキャプチャーの前後、豆の木で反射するところ、イデアパレスの前後）ある。

CHECK POINT 1

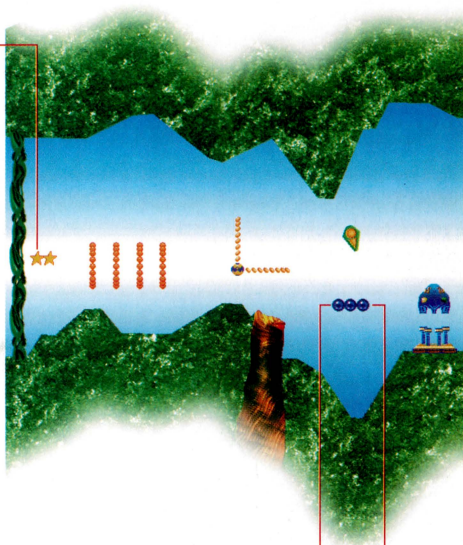
パラループにダブルリングを組み込もう

ブルーチップからスターチップの間は、やや離れているためリンクしづらいが、以下の方法を使えばかなり簡単になる。リングの列の最後にあるダブルリングの上半分だけを通過して、右端のブルーチップを取りつつ大きく時計回り。途中で、残しておいたダブルリングの右半分をくぐってリンクを維持したら、すぐに右のスターチップへ向けてドリルダッシュだ。

ナイトメアン	アイテム	
キルクル ×1 パーティ ×2	ブルーチップ ×13 スターチップ ×13+4(コース外) リング ×12 ダブルリング ×3	リンクボール ×1

ランク	スコア
A	30,000以上
B	21,000以上
C	12,000以上
D	6,000以上
E	3,000以上

スターチップa
左下のマップで取っていると、ここには出ない

右の豆の木にふれると、反動で左の豆の木→コースの終盤へはじき飛ばされる。逆走はできない。

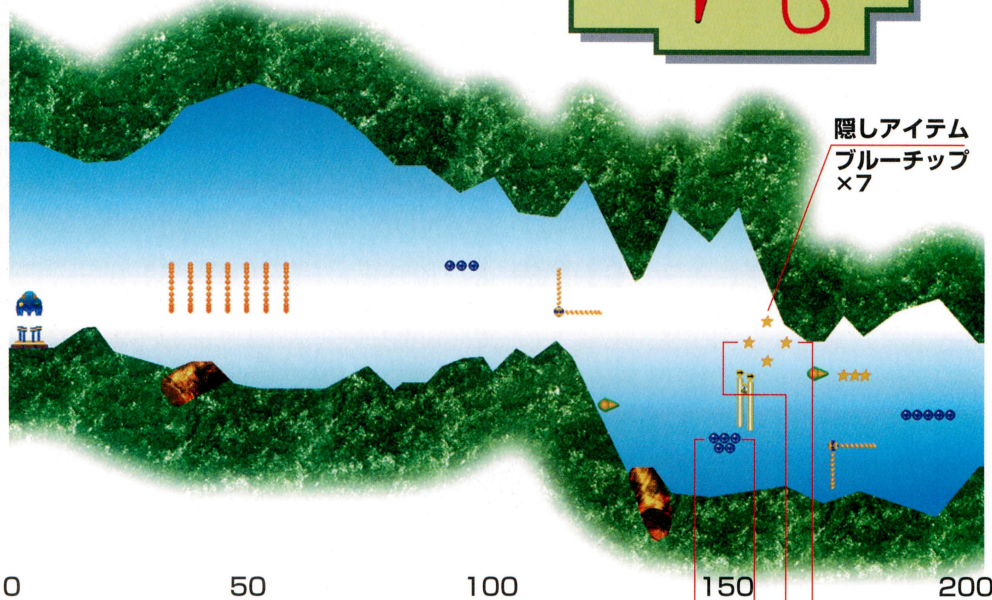
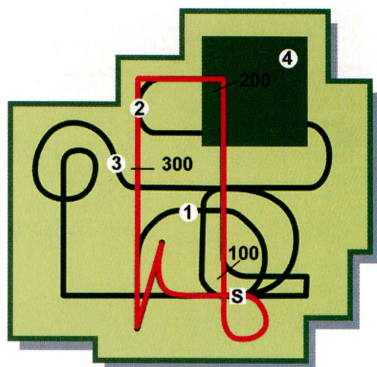
スターチップa
ここで取ると、右上のマップには出ない

CHECK POINT 2

スターチップまでダッシュだ

ここからスタート直後のスターチップまでは、高低差があるのでつなげづらい。3つ目のブルーチップを取ったら、すぐ斜め上にドリルダッシュしよう。

Mystic Forest

コース 2

途中にあるヒビ割れたブロックは、ドリルダッシュかタッチダッシュで壊せる。壊すとブルーチップが出てくるが、一定時間で消えてしまうぞ。

CHECK POINT 1

2周目からは取り残しても可

看板がじゃまで、パラループでは取りづらい。ムリして全部取らなくてもいいが、1周目だけは別。イデアキャプチャーまでにブルーチップは（隠しをふくめて）20個しかないので、取り残さないようにしよう。

CHECK POINT 2

隠しブルーチップをリンクにくわえよう

ここにある隠しブルーチップ×7は、リンクに組み込みたい。地形、看板、ダッシュボールに囲まれていてむずかしいが、リンク数がかせぎづらいこのコースでは、狙う価値がある。なお、1周目はイデア入手のために、かならず7個すべて取ること。

ナイトメアン	アイテム	
キルクル ×1 パーティ ×1 クルール ×1	ブルーチップ ×23+10(ブロック)+11(コース外) スターチップ ×22+14(コース外) リング ×16	ダブルリング ×7 リンクボール ×1 隠しブルーチップ ×7 ヘルプピアン ×1

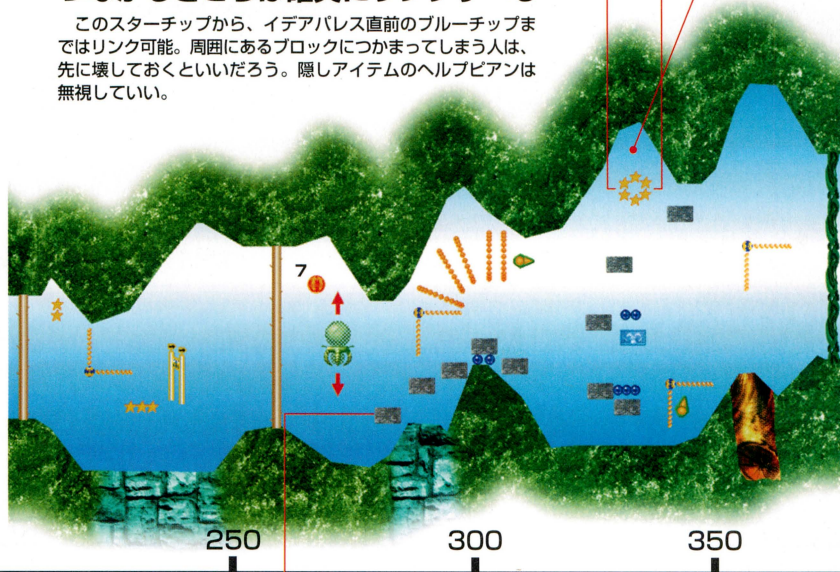
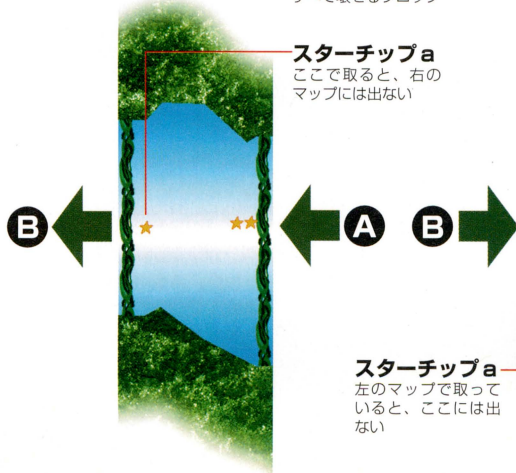
ランク	スコア
A	22,000以上
B	15,400以上
C	8,800以上
D	4,400以上
E	2,200以上

CHECK POINT 3

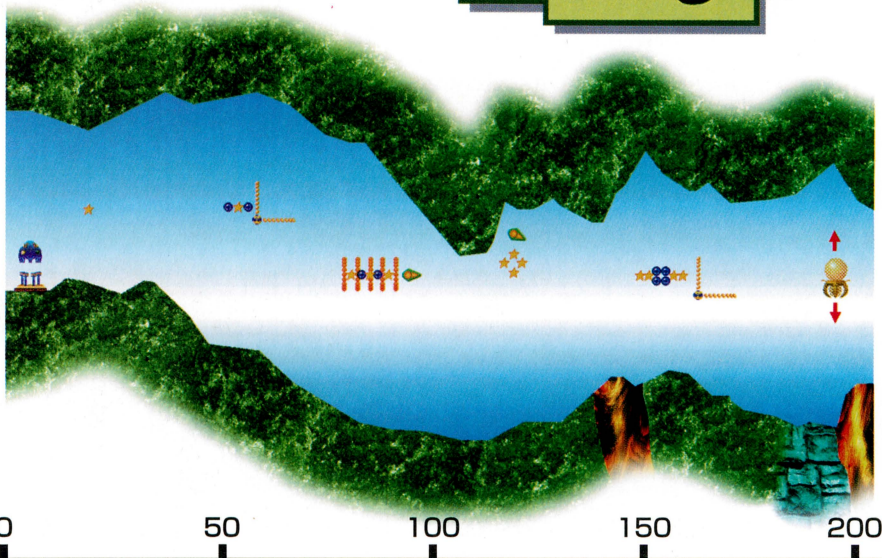
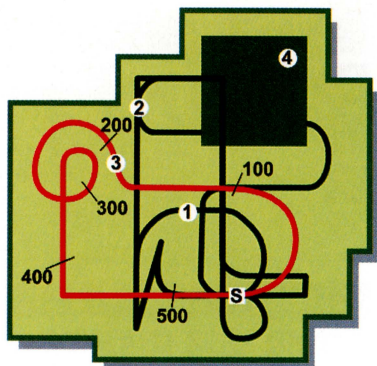
つながるところは確実にリンクすべし

このスターチップから、イデアパレス直前のブルーチップまではリンク可能。周囲にあるブロックにつかまってしまう人は、先に壊しておくといいだろう。隠しアイテムのヘルプピアンは無視していい。

隠しアイテム
ヘルプピアン

250　300　350

●マップ内のこの色のブロックは、すべて壊せるブロック

Mystic Forest

コース3

遺跡の周囲にあるスイッチをON（スイッチが光っている状態）にしておくと、遺跡の一番上にある棺のフタが開く。棺の中には地下洞窟があり、62個ものスターチップが散らばっているぞ。

CHECK POINT 1

大きなパラループをつくれ

この地下洞窟はスターチップの宝庫だが、天井がゆっくり落ちてくるため、のんびりしていると押しつぶされてしまう。ドリルダッシュをこまめに使い、速度を落とさずに大きなパラループを描いてすばやく回収していこう。なお、天井につぶされると、ナイツのときはペシャンコになるだけだが、クラリスのときはゲーム終了になってしまう。

ナイトメアン	アイテム	
パーティ ×2 クルール ×5	ブルーチップ ×16+1(ブロック)+13(コース外) スターチップ ×13+62(地下洞窟)+13(コース外) リング ×25+3(地下洞窟) ダブルリング ×5	アクロリング ×1+1(地下洞窟) チップボックス ×1 リンクボール ×1+1(地下洞窟) 隠しアイテム パワーループ ×1

ランク	スコア
A	22,000以上
B	15,400以上
C	8,800以上
D	4,400以上
E	2,200以上

スイッチ
ON→OFFにあわせて棺のフタが開閉する

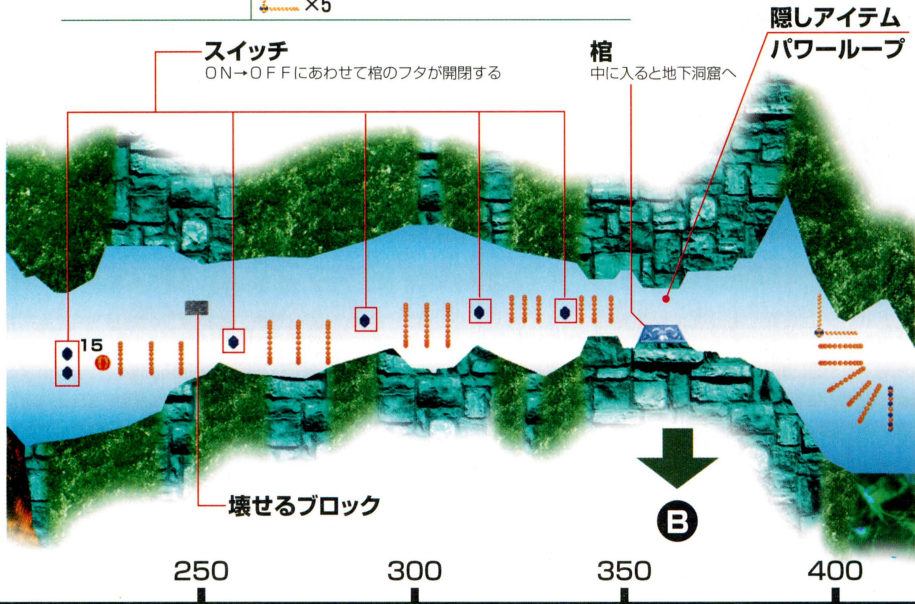
棺
中に入ると地下洞窟へ

隠しアイテム
パワーループ

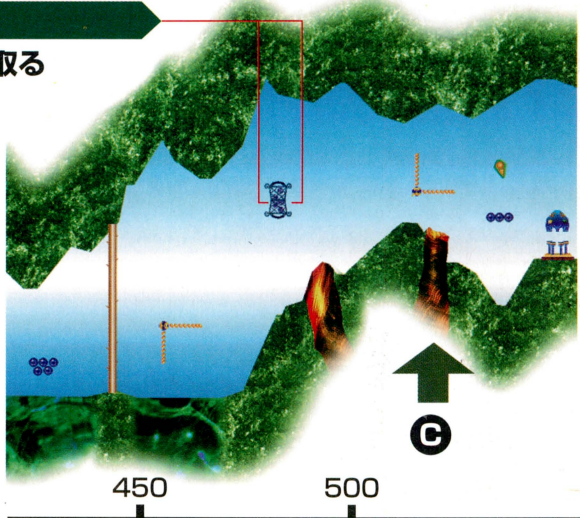
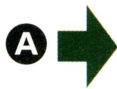
壊せるブロック

15

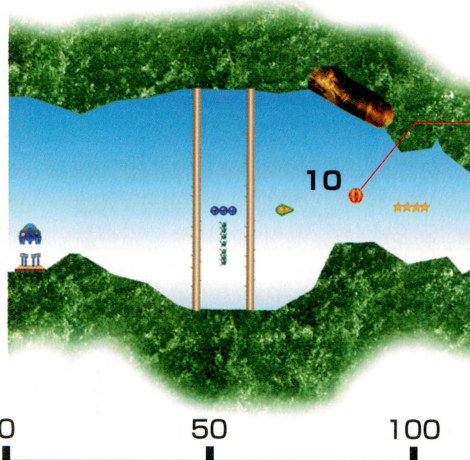
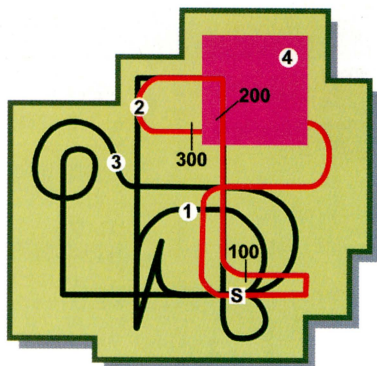
A B

250 300 350 400

CHECK POINT 2

チップボックスは1周目で取る

2周目でイデアを入手するためには、このチップボックスを1周目で壊す必要がある。地下洞窟を通過してきた場合は、イデアパレス手前の切り株から出てくるので、すぐに左へ向かってチップボックスを壊すべし。

Mystic Forest

コース 4

迷いの森コースはかなり広く、適当に飛んでいると文字どおり迷ってしまう。アイテムを拾ってスコアをかせぐか、ブロックをすり抜けて最短距離で脱出し、タイムを節約するか、お好みでどうぞ。

●ここにあるリンクボールは、ピッタリと重なっても、ちがうコースにあるため取ることができない。

0　50　100

隠しアイテム
ブルーチップ×7

ダブルリングb
ここで通ると、迷いの森コースには出ない

ブルーチップa
ここで取ると、迷いの森コースには出ない

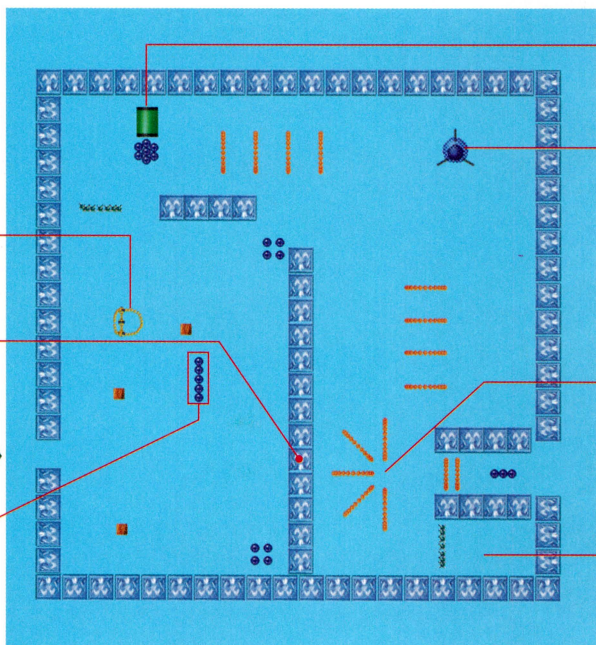
壊せるブロック

A → → B

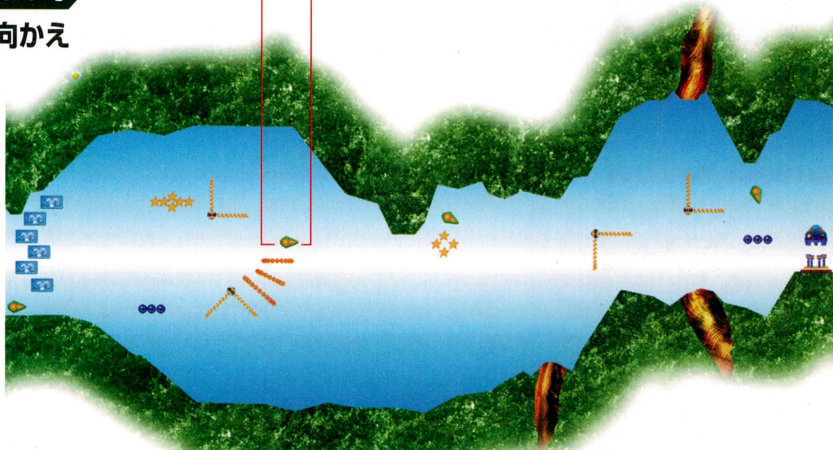
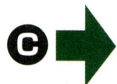
150　200　250　300

ナイトメアン	アイテム	
キルクル ×1 クルール ×1	ブルーチップ ×37+2(ブロック) +27(コース外) スターチップ ×26+14 (コース外) リング ×18	ダブルリング ×8 トゲリング ×3 隠しアイテム 隠しブルーチップ ×18 隠しアイテム パワーダッシュ ×1

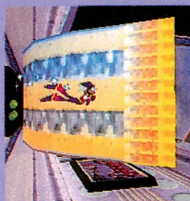
ランク	スコア
A	16,000以上
B	11,200以上
C	6,400以上
D	3,200以上
E	1,600以上

迷いの森コース

CHECK POINT 1

まずは左上に向かえ

リングの列を通過後、このダッシュボールをかわして左上へ向かい、ダブルリングとスターチップへリンクしよう。それから、あらためてダッシュボールにふれて、先へ向かおう。

ソフトミュージアム
～the CONFUSION（混乱）～

これまでの内向的な自分から大きな変化をとげようとするクラリスの動揺が創り出した世界。欧州風の庭園に2つの美術館が建っている。美術館の床や地面に着地すると、まるでトランポリンのように跳ねてしまうのが最大の特徴だ。このドリームのシンボルが美術館というところが、芸術を愛するクラリスらしい。

Soft Museum

美術館（コース2）

館内の扉がまるでゴムのように曲がったり、天井および床がトランポリンになっていたりと、ドリーム名を象徴する不思議な仕掛けが盛りだくさん。

凱旋門

全体がゴムのようにやわらかく、ふれるとボヨンと跳ね飛ばされる。門の下はくぐることが可能。屋根はトランポリンになっていて、ふれた直後に✚ボタンから指を離せば垂直に高く跳び上がれる。

大砲

中に入ると反射板に向かって撃ち出される。クラリスの姿だと中に入ることはできない。コース3のイデアキャプチャー付近にある。

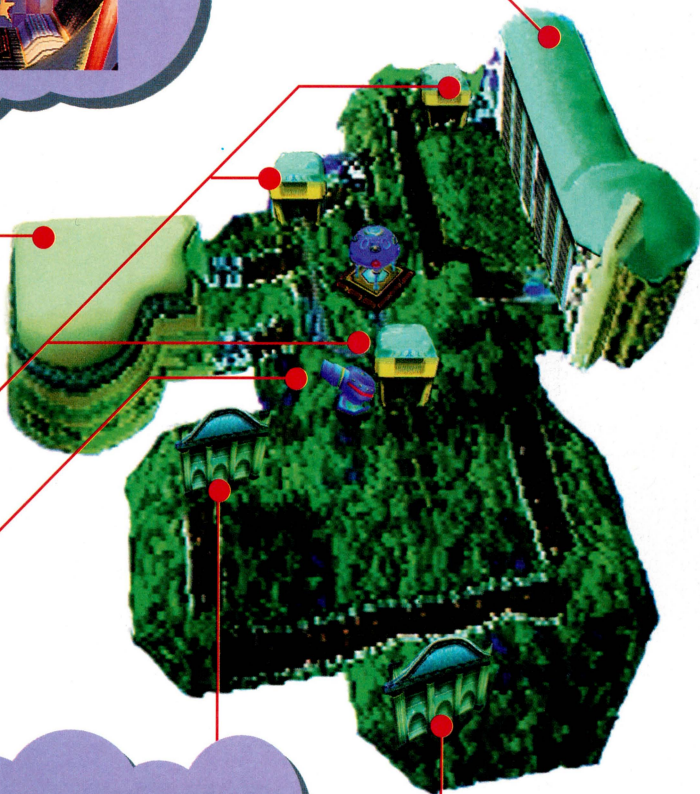
ボス戦前ランク

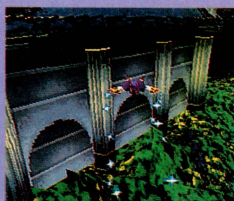
ランク	スコア
A	98,000以上
B	68,600以上
C	39,200以上
D	19,600以上
E	9,800以上
F	0以上

ボス戦後ランク

ランク	スコア
A	147,000以上
B	102,900以上
C	58,800以上
D	29,400以上
E	14,700以上
F	0以上

美術館（コース4）

中にある仕掛けはコース２の美術館とほぼ同じだが、ひとつだけちがうのが「鏡の中に存在するリング」。これをくぐるには、鏡に映ったナイツの体がリングを通り抜けないといけないのだ。

反射版

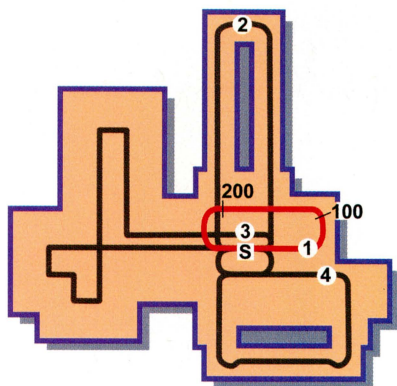
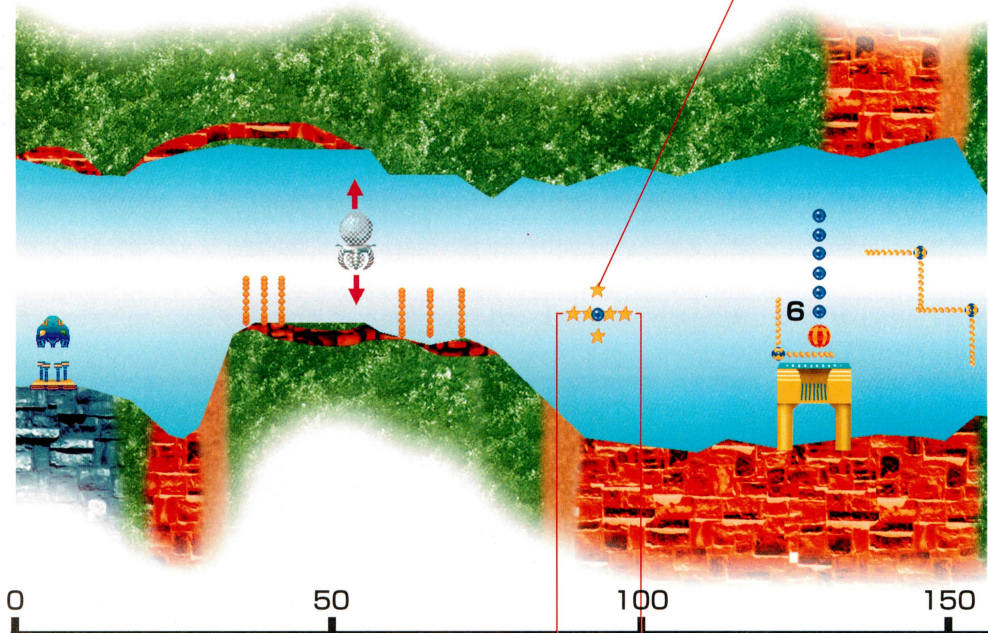
コース３の特殊視点モードで、ナイツを跳ね飛ばす板。飛ばされる方向はつねに同じで、✚ボタンの操作によって変わることはない。

Soft Museum

コース 1

無限リンクを狙えるコースの中では、比較的やさしい部類に入る。イデアパレス手前のチップボックスは1周目で壊して、2周目にイデアキャプチャーを破壊するための足がかりにしよう。残しておいてもメリットはないぞ。

隠しアイテム
ブルーチップ×5

6

0 50 100 150

CHECK POINT 1

隠しブルーチップでリンクをかせげ

このチップの集団をパラループで囲むと、隠しブルーチップが出る。取らなくても無限リンクには影響しないが、高得点を狙うなら取るべき。出たブルーチップを、1～2個残すようにもう1回転して取っていき、パラループが発生したら前方へドリルダッシュだ。

ナイトメアン	アイテム	
パーティ ×2 ベロル ×1	ブルーチップ ×16+3(コース外) スターチップ ×14+8(コース外) リング ×15 ダブルリング ×3	チップボックス ×1 リンクボール ×1 隠しブルーチップ ×5

ランク	スコア
A	33,000以上
B	23,100以上
C	13,200以上
D	6,600以上
E	3,300以上

CHECK POINT 2

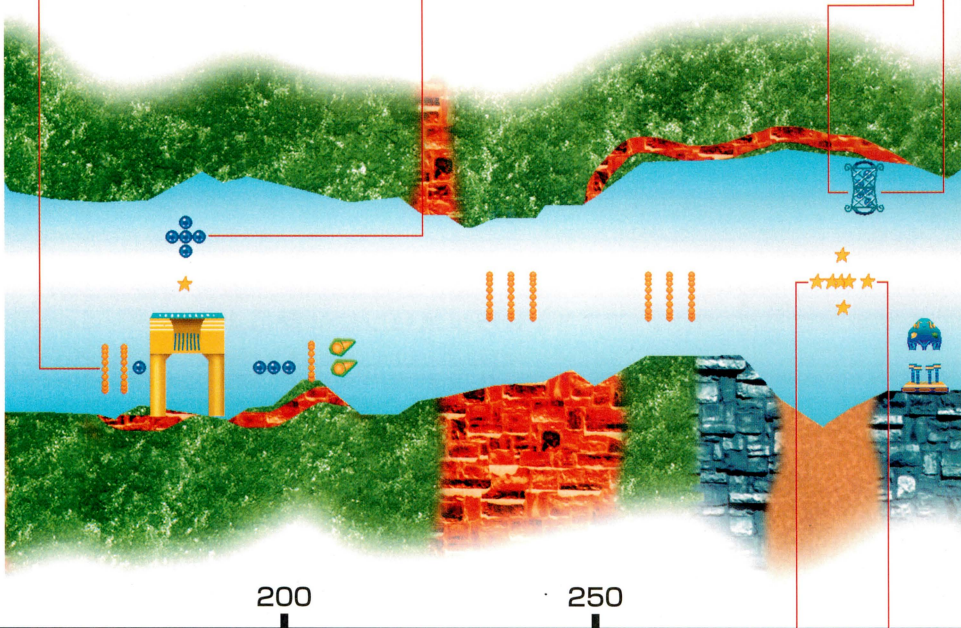
上のアイテムは無視する

門の上にブルーチップが５個あるが、取りにいくとリンクがとぎれてしまうので、無視して門の下を進もう。取らなくても、２周目でイデアキャプチャーを壊せるぞ。

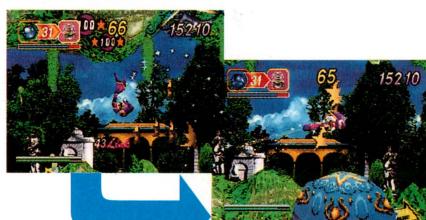
CHECK POINT 3

チップボックスはさっさと壊す

このチップボックスは、壊さないかぎりコース1～4のすべてに登場する。どのコースで壊すかが問題だが、残しておいても高得点には結びつかないし、ジャマになるので、コース１の１周目で壊してしまおう。

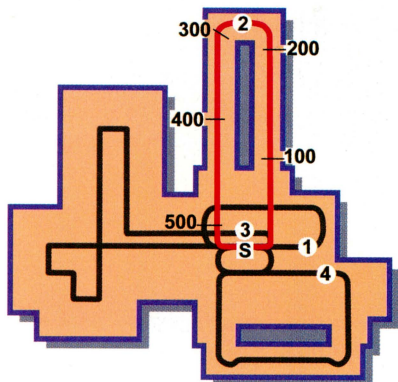
200 250

CHECK POINT 4

ここさえリンクできればあとはラク

このスターチップの集団は、上から時計回りで１周しても、下から反時計回りで１周してもいい。どちらにしても、パラループはやや大きめに描き、きちんとスターチップを引きずること。

Soft Museum

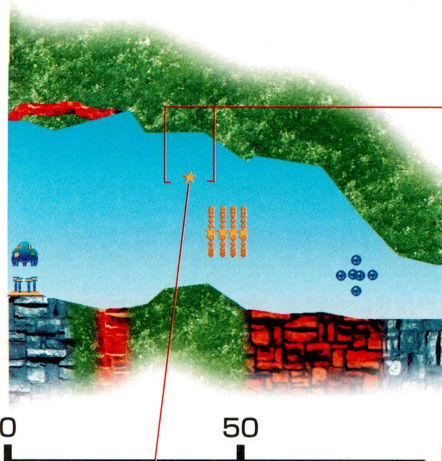
コース 2

ミュージアム内には、天井や床がトランポリン状態になっている区間がある。ふれるとドラムロールが鳴りはじめてナイツの動きが変わるが、高得点を得るチャンスでもあるぞ（114ページ参照）。

A

CHECK POINT 1

2周目以降は必要なし

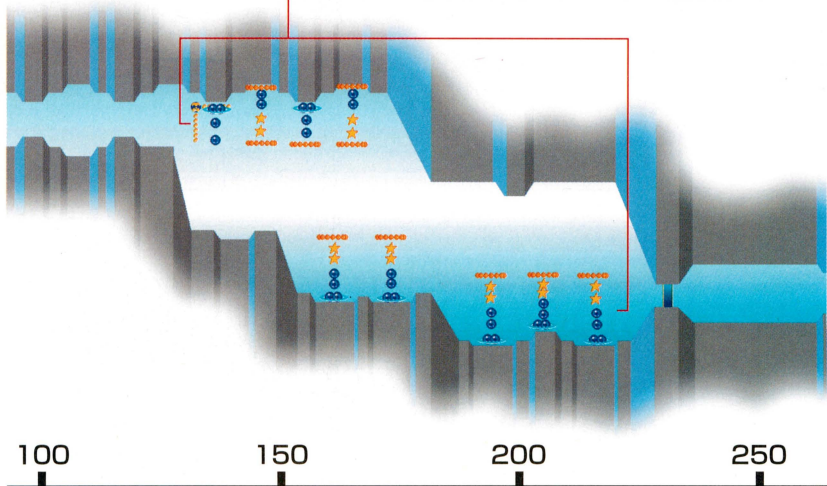
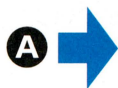
隠しブルーチップは、イデアキャプチャー破壊のために1周目だけ取ろう。このコースはミュージアムを出た少し先から、イデアパレスをはさんでミュージアム途中までリンクできる。隠しブルーチップを出そうとしていると、ここでリンクがとぎれてしまうぞ。

0　50

CHECK POINT 2

トランポリンに注意しよう

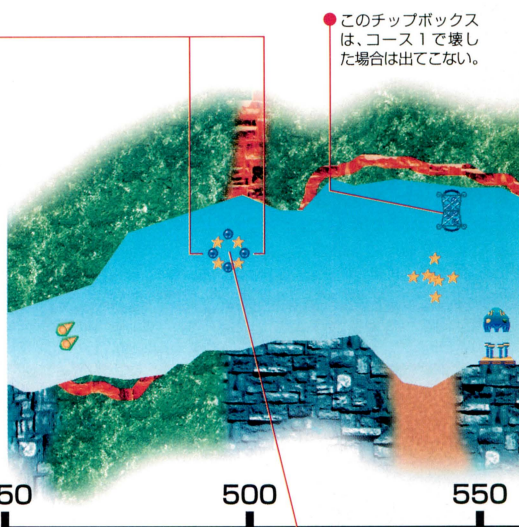
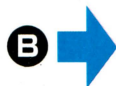
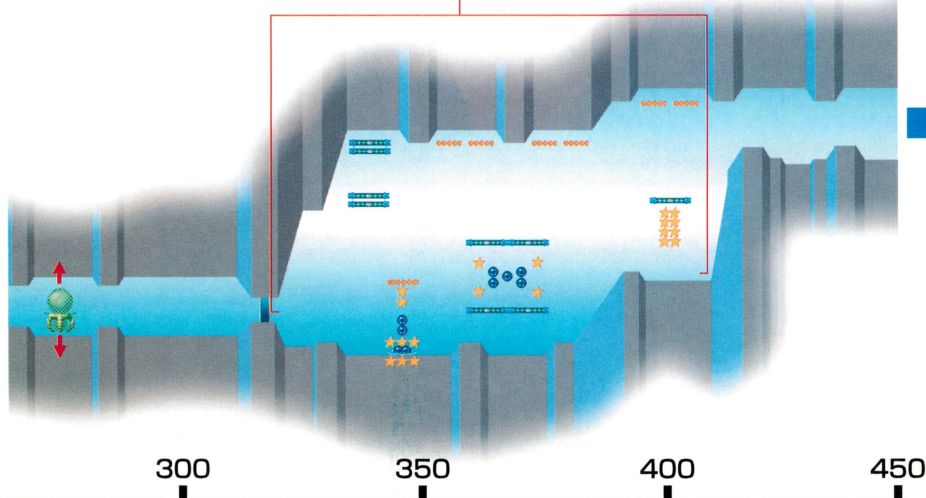
この2区間は天井と床がトランポリンになっていて、ふれると勝手にバウンドをはじめる。バウンドしてしまうとリンクがとぎれる場合もあるので、うかつにふれないように。あやまってふれた場合は、ドリルダッシュを使って復帰しよう。

隠しアイテム
ブルーチップ
×4

100　150　200　250

ナイトメアン	アイテム	
	ブルーチップ ×51	チップボックス ×1
	スターチップ ×50	隠しブルーチップ ×8
	リング ×21	パワーダッシュ ×1
	ダブルリング ×1	

ランク	スコア
A	20,000以上
B	14,000以上
C	8,000以上
D	4,000以上
E	2,000以上

CHECK POINT 3
ブルーチップだけでOK

ここからミュージアム前半までリンク可能。パラループで囲むと隠しブルーチップ×４とパワーダッシュが出てくるが、パワーダッシュは無視。隠しブルーチップを２～３個取りつつパラループで囲み、残りを引きずりながら先を急ごう。

Soft Museum

コース 3

大砲から撃ち出されると視点が変わり、反射板で跳ね飛ばされながらひたすら前方へ進むことになる。その間は、左右移動とドリルダッシュが使用可能だ。

100
3
S
1
2
4

隠しアイテム
ヘルプピアン

A

0　50　100

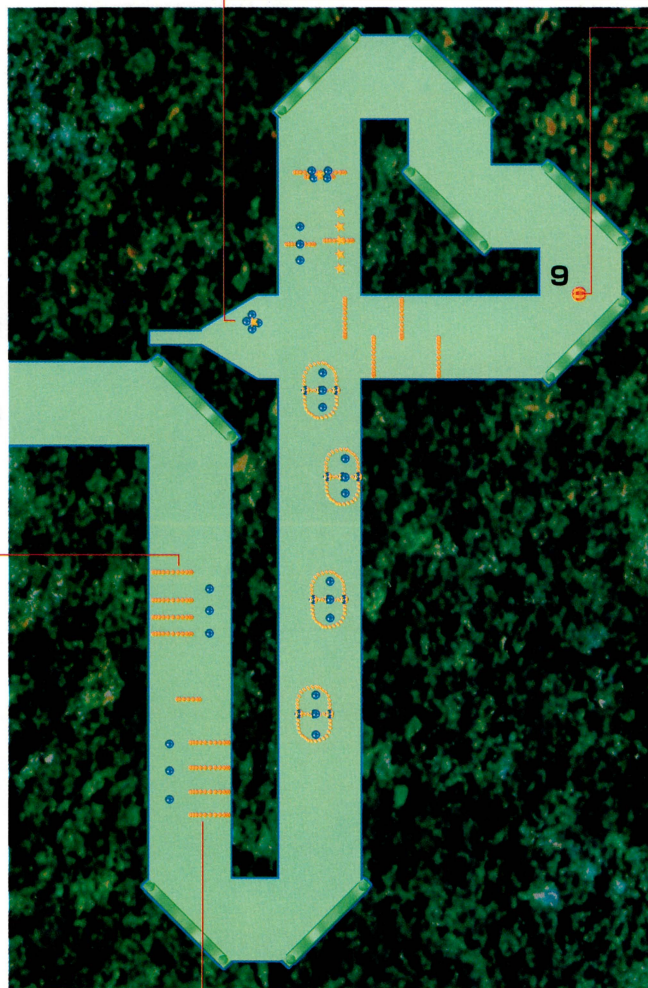
ナイトメアン	アイテム	
パーティ ×1 ベロル ×1	ブルーチップ ×39 スターチップ ×14 リング ×19 ダブルリング ×4	チップボックス ×1 リンクボール ×1 ヘルプピアン ×1

ランク	スコア
A	25,000以上
B	17,500以上
C	10,000以上
D	5,000以上
E	2,500以上

Soft Museum ③

9

B

A

CHECK POINT 2

リンクボールを割るためには

リンクボールの数字は9。これを割るには、この先のアイテムを全部取るしかない。リングが2列に並んでいるところは、リングの端にふれるようにジグザグに飛び、出口手前のチップは、中央のスターチップに位置をあわせて、目前でドリルダッシュを使おう。

反射板コース

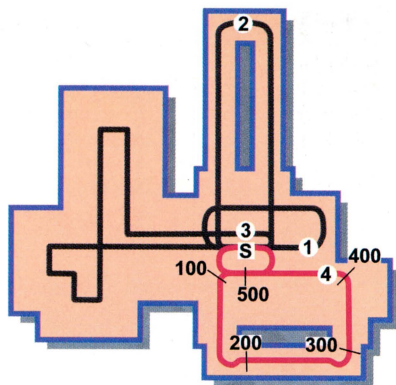
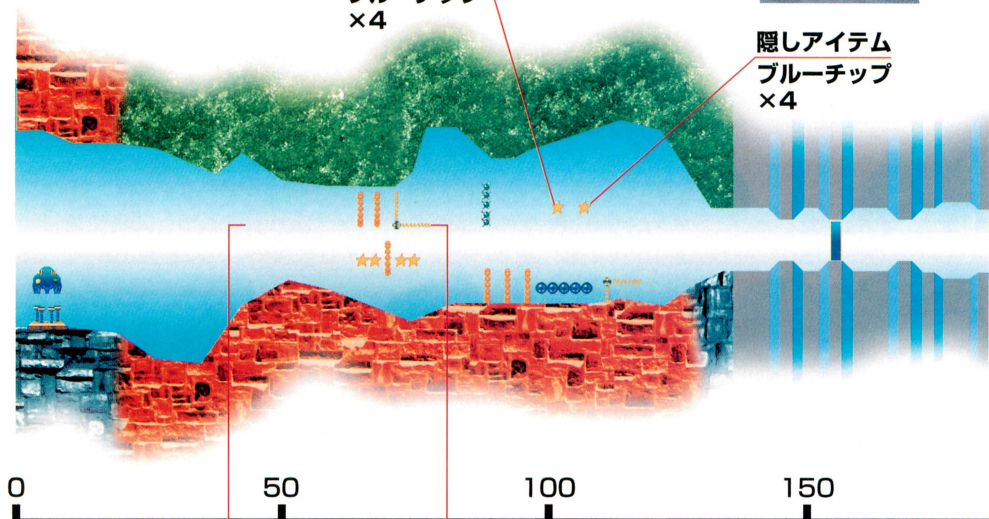
CHECK POINT 1

ブルーチップを取ることを重視

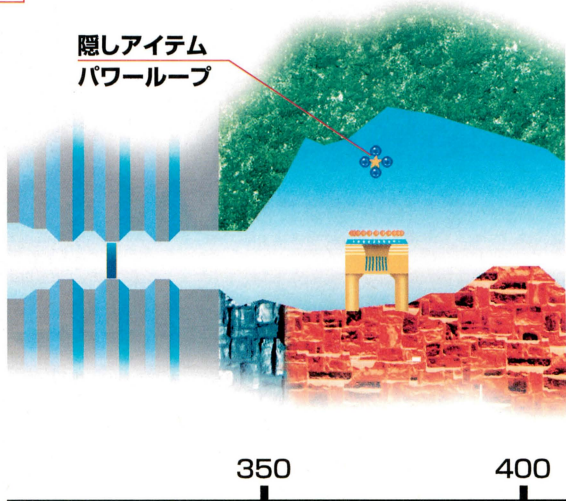
ここはリング×4かブルーチップ×3、どちらを取るかの選択を2度せまられる。高得点狙いなら、イデアパレスに入ったときボーナス点になる、ブルーチップを取りつづけよう。リングを通るのは、ダッシュゲージ不足のときだけでいい。

Soft Museum

コース 4

コース2とはちがうミュージアムを通る。途中の鏡の間には、鏡に写ったナイツでないと通れないリング、というものがあるぞ。

CHECK POINT 1

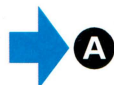
アイテムは取ってから進め

この区間は、ミュージアムを出たあとの帰り（右ページ参照）にも通過する。つまり、この区間にあるアイテムをいくつか残して先へ進んでも、残りを帰りに取ることができるのだ。しかし、残しておくことにメリットはないので、全部取ってこの先にあるアイテムまでリンクしてしまおう。

ナイトメアン	アイテム	
パーティ ×1	ブルーチップ ×19	トゲリング ×2
ガオ ×1	スターチップ ×22	チップボックス ×1
ベロル ×1	リング ×30	隠しブルーチップ ×15
	ダブルリング ×2	パワーループ ×1

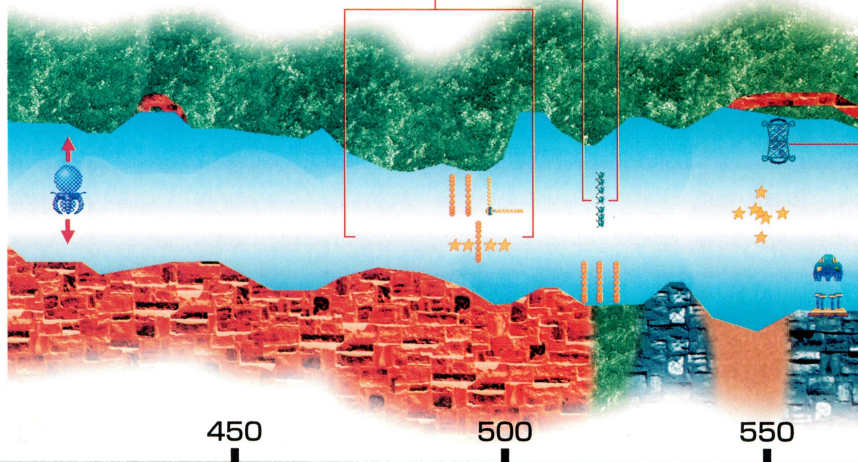
ランク	スコア
A	20,000以上
B	14,000以上
C	8,000以上
D	4,000以上
E	2,000以上

CHECK POINT 2

確実につなげていこう

ミュージアム内のアイテムは、すべてリンク可能。左にあるリングは、左上から順に通過していくといいだろう。右上のチップの集団は、その下のリングを通過途中にパラループで囲んで取る。右下の隠しブルーチップは、その近くにあるスターチップを取りつつ、パラループを描いて出現させればリンクがとぎれない。

CHECK POINT 3

トゲリングに注意

タイム切れ寸前で急いでいるときにかぎって、トゲリングにふれてタイム0になることがよくある。ここは、安全に下を通過しよう。

Splash Garden

スプラッシュガーデン
〜the AFFECTION（愛情）〜

波静かな海と暖かな日差しが象徴しているように、母親の深い愛情のもとで育ったエリオットの意識が反映された世界。大空を自由に飛び回ったり、水流の激しい海底洞窟を泳いだりといった、場面展開がおもしろい。水泡が宙に浮かぶ、美しいプールのある公園は必見。噴水の水しぶきをあびると、いいことがあるかも？

噴水
大小の2種類があるが効果は同じ。水の上に乗ると、本来のルートと平行している別のルートに飛ばされる。場所はコース１のイデアキャプチャーの近く。

海岸
エリオットの状態で波打ちぎわを歩くもよし、ナイツの状態で昼寝をするもよし。思い思いの方法で散策を楽しみたい……そんな気分にさせられる美しさだ。

巨大水泡
このドリームのあちこちに浮いている。ナイツが水泡の中に入ると、足を尾ヒレに変形させて魚のように泳ぐ。そのなめらかな動きは必見。

ボス戦前ランク

ランク	スコア
A	116,000以上
B	81,200以上
C	46,400以上
D	23,200以上
E	11,600以上
F	0以上

ボス戦後ランク

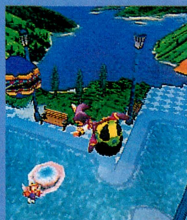
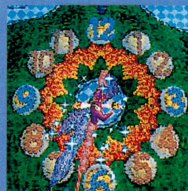
ランク	スコア
A	174,000以上
B	121,800以上
C	69,600以上
D	34,800以上
E	17,400以上
F	0以上

海底洞窟

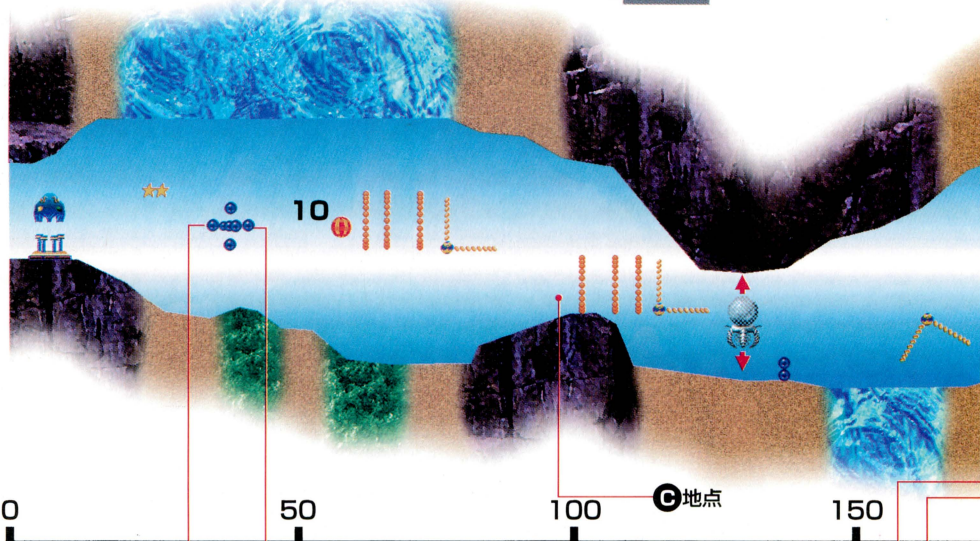
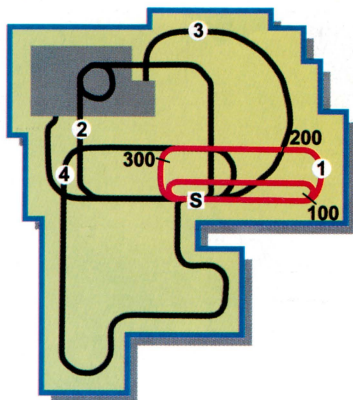
コース4のイデアキャプチャーを過ぎると、一転して海の中へ。洞窟内は水流が激しく、中に入ると出口まで流されるぞ。

プールのある公園

周囲には、チップボックス、スイッチ、ヘルプピアンといろいろな特殊アイテムがある。この公園を目印にしよう。

花時計

公園のシンボル的存在。セガサターン本体の内部クロックと連動していて、つねに本物の時計と同じ時刻を指してるって知ってた？

Splash Garden

コース 1

後半にある噴水に乗ると、コースの奥に設置された、もうひとつのルートへ移動できる。移動中にリンクを維持することができれば、無限リンクが可能。

CHECK POINT 2

引きずりをフル活用せよ

ここが無限リンクの正念場。噴水の左にあるスターチップの集団の「内部に小さな円を描くように」1回転して、パラループの吸引力で外側のスターチップを引き寄せるのだ。成功したらすぐに噴水に乗ろう。

CHECK POINT 1

パラループの使いかた

このブルーチップの集団は、右のものから時計回りに取っていき、上のチップを取ったところでパラループを完成させて右へダッシュしよう。すると、中心のブルーチップを引きずることができて、この先にリンクしやすいぞ。

ナイトメアン	アイテム	
ハロウ ×1 マムゥ ×2	ブルーチップ ×20 スターチップ ×17 チップボックス ×1 リング ×17	ダブルリング ×3 リンクボール ×1

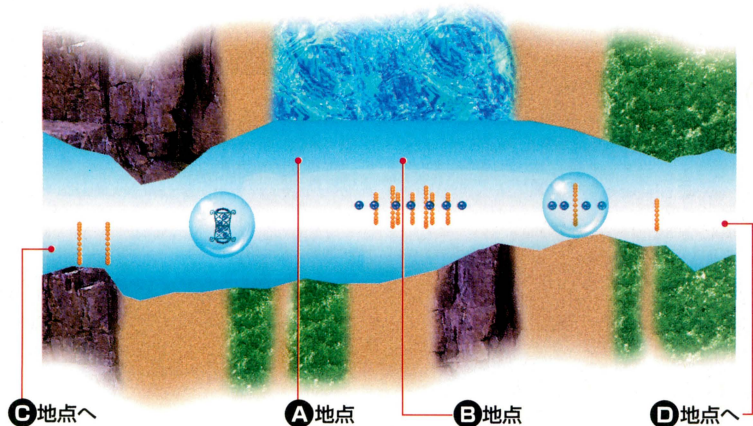
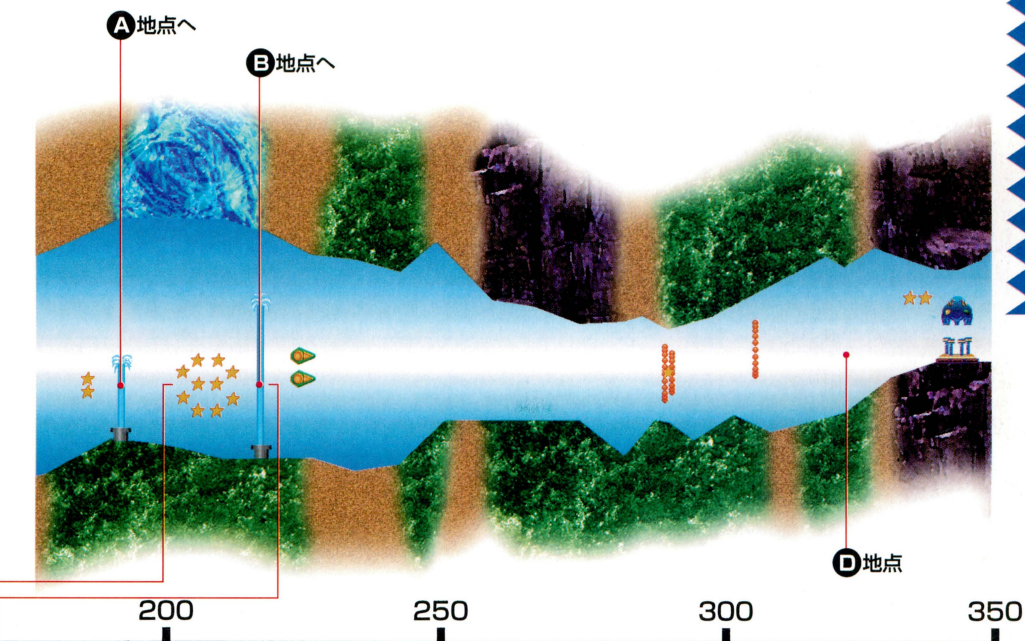
ランク	スコア
A	32,000以上
B	22,400以上
C	12,800以上
D	6,400以上
E	3,200以上

Splash Garden ①

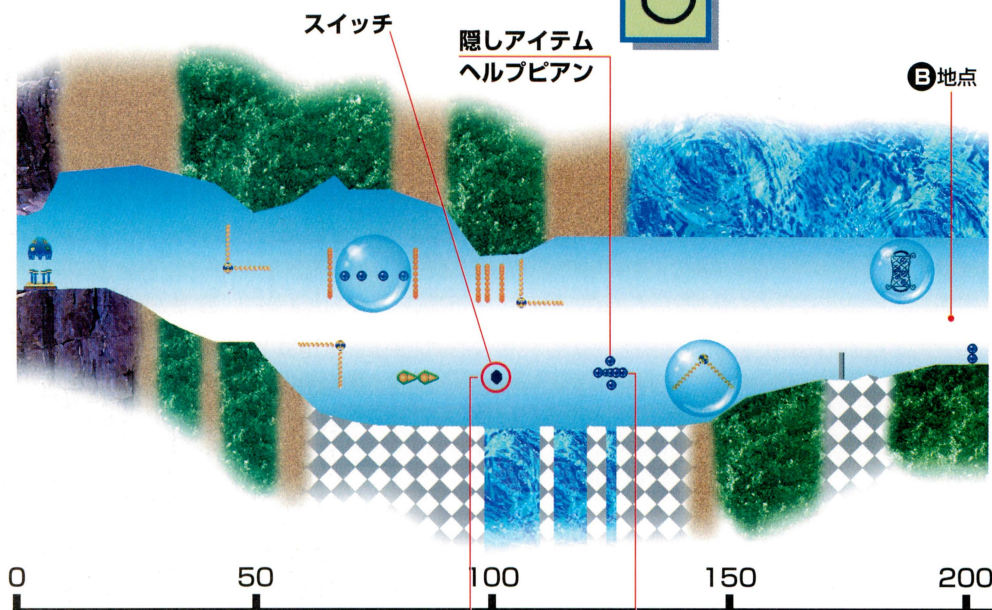
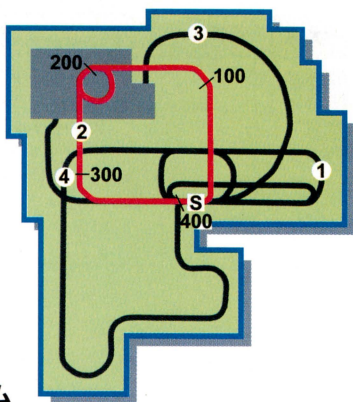
A地点へ

B地点へ

D地点

200 250 300 350

Splash Garden

コース２

１周目でイデアキャプチャーが破壊できるため、スコアはかせぎやすい。だが、なにぶんリンク数が少ないので、とにかくスピードを重視していこう。

CHECK POINT 1

パラループで出たものは……？

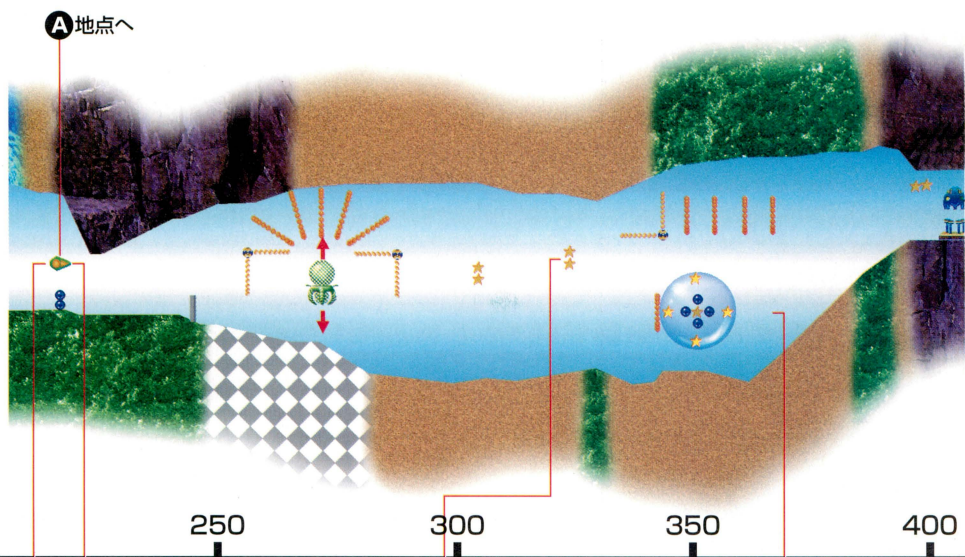
このスイッチをたたくと、1回目はブルーチップ×6、2回目はスターチップ×5、3回目はスターチップ×4、4回目以降はスターチップ×1を入手できる。

右のチップの集団をパラループで囲むと、ヘルプピアンが出現するが、取ったところで役に立たないので、無視して先に進むこと。

ナイトメアン	アイテム	
パーティ ×1 ハロウ ×1 マムゥ ×1	ブルーチップ ×23+6（スイッチより）+7（コース外より） スターチップ ×11+∞（スイッチより） リング ×15	ダブルリング ×7 チップボックス ×1 隠しアイテム ヘルプピアン ×1

ランク	スコア
A	28,000以上
B	19,600以上
C	11,200以上
D	5,600以上
E	2,800以上

A地点へ

250 300 350 400

CHECK POINT 2

コレにはふれるな！

このダッシュボールにふれると、花時計の回りを１周させられてしまう。１周して手に入るのは、ブルーチップ×４。時間のムダなので、これにはふれないように。

CHECK POINT 3

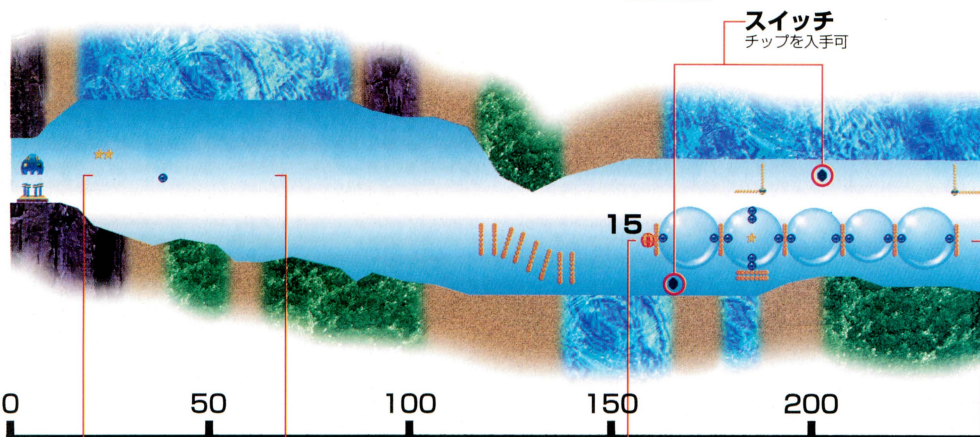
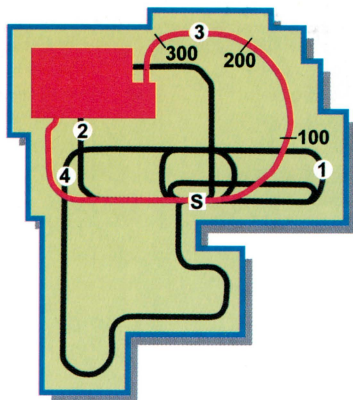
巨大水泡の中を通過しよう

上にはリングの列、下には巨大水泡。先を急ぐならどちらか片方だけを通るわけだが、通過したときのリンク数はどちらも同じ。得点で選ぶなら、コースクリア時にボーナス点となるブルーチップが取れる、巨大水泡の中を通過したほうがオイシイ。ただし、左のスターチップを取ったあと、巨大水泡の高さまで急降下することになるので、操作がむずかしい。ラクをするなら、リングの列へ向かおう。

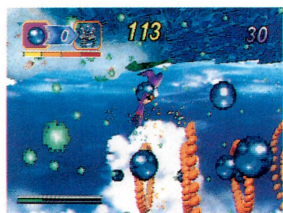
Splash Garden

コース 3

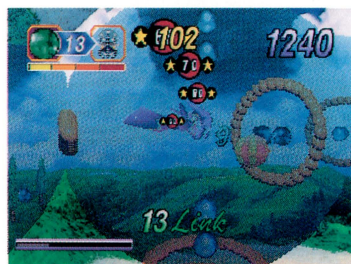
コース後半の花時計が印象的。前半の5つ並びの巨大水泡では、欲を出して周囲のアイテムを全部取ろうとすると、アワに吸い込まれて時間をロスするぞ。イッキに通過するのがベストだ。

0 50 100 150 200

CHECK POINT 1

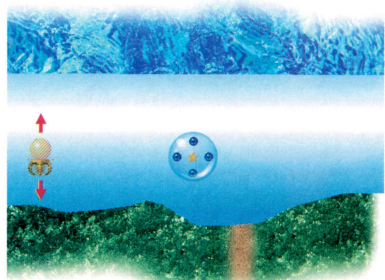
コース外にある ブルーチップを入手しよう

１周目でイデアキャプチャーを壊すためには、このあたりにある、コース外の大量のブルーチップを取る必要がある。ドリルダッシュを小刻みに使って、大きなパラループを描き、できればブルーチップを10個以上引き込むこと。

CHECK POINT 2

20個のブルーチップを集める方法

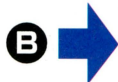
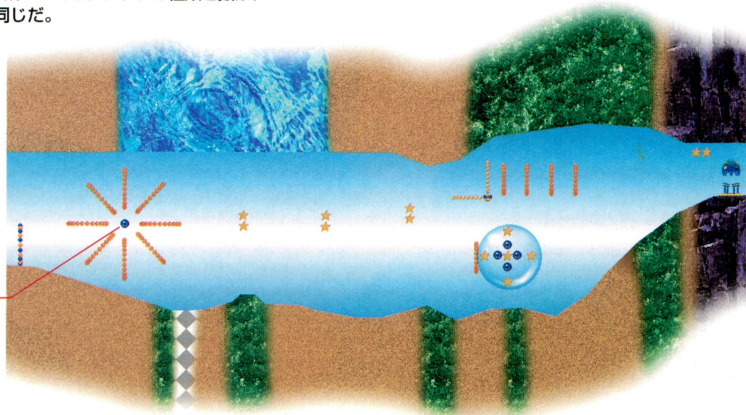
CHECK POINT 1で入手したブルーチップの数が10個以上なら、巨大水泡の列のド真ん中を突っ切ろう。時間がかからないし、リンクボールも割れて一石二鳥だ。10個未満の場合は、下のスイッチ→左から2番目の水泡を真下から真上へ通過→上のスイッチ、と進むといい。それぞれのスイッチの効果はコース2のスイッチと同じなので、最初にふれたときはブルーチップ×6が入手できる。このルートでブルーチップを16個取れるぞ。

ナイトメアン	アイテム			
パーティ ×2	ブルーチップ ×38+18（スイッチ） +13（コース外）	スターチップ ×17+∞（スイッチ） +4（コース外）	リング ×27	
	ダブルリング ×6	アクロリング ×1	リンクボール ×1	パワーダッシュ ×1

ランク	スコア
A	33,000以上
B	23,100以上
C	13,200以上
D	6,600以上
E	3,300以上

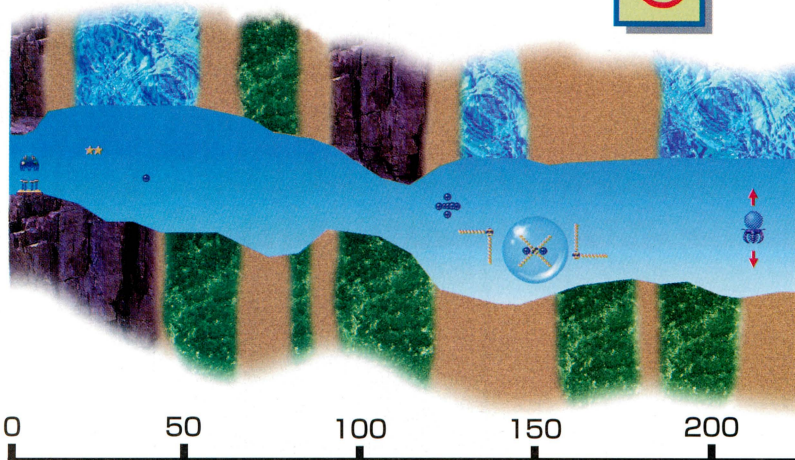
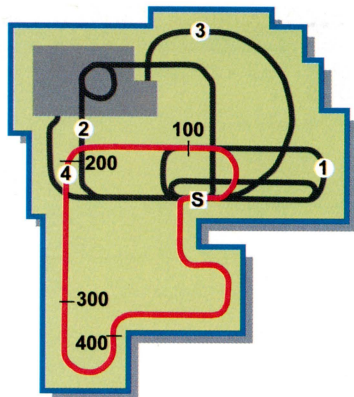
花時計

250 300

CHECK POINT 3

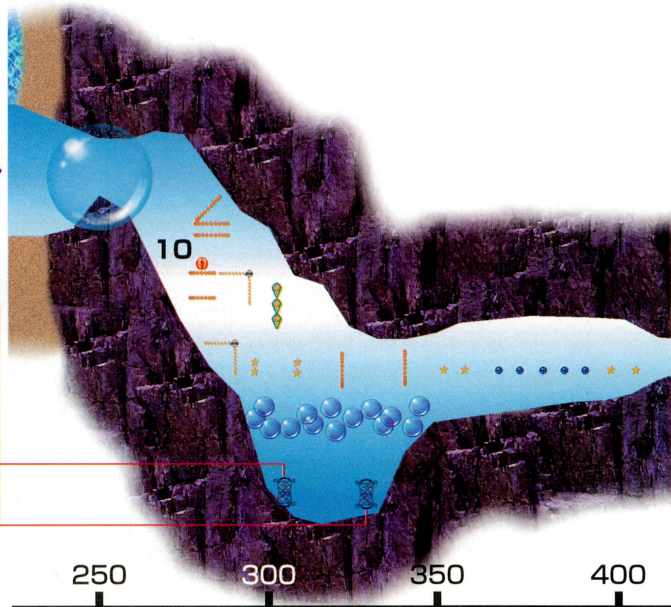
アイテムは無視

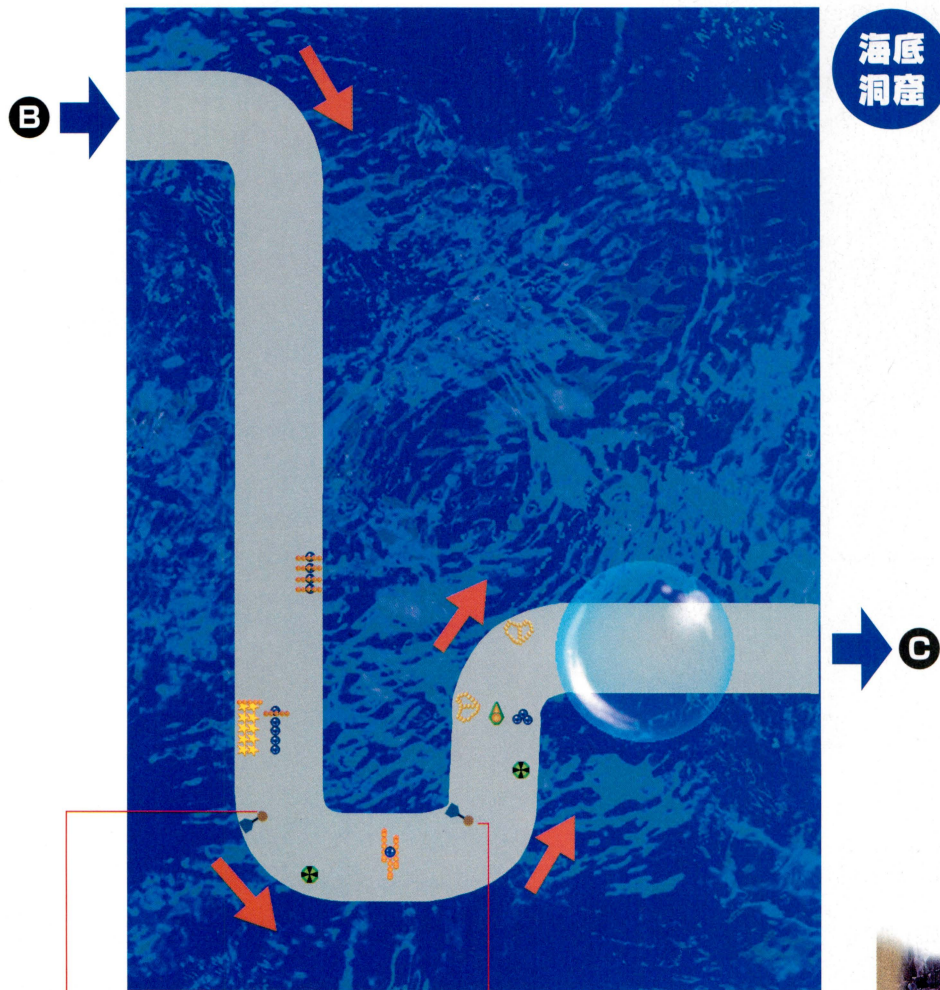
このエリアは上方視点になる。広いわりには、アイテムが少なくリンクしづらい。このさいアイテムは無視して、速攻で出口へ向かおう。左下のスイッチは、ふれると近くのボックスからチップが飛んでくる。チップの種類と数は、コース2のスイッチと同じだ。

隠しアイテム
パワーダッシュ

Splash Garden

コース 4

海中でリンク数をかせぐのが高得点のカギ。イデアキャプチャーは２周目で破壊しよう。１周目で破壊するには、海中のブルーチップを取って逆走する必要があるからだ。

CHECK POINT 1

チップボックスは2周目以降で

海底にある２つのチップボックスは、連続して壊したあとにすばやく上へ向かえば、ブルーチップの列へリンクすることができる。よって１周目は無視し、２周目でイデアを入手してボーナスゲームになってから取りにきたほうが、効率的だぞ。

ナイトメアン	アイテム	
ハロウ ×1 マムゥ ×1	ブルーチップ ×29+12(スイッチ) +9(コース外) スターチップ ×22+∞(スイッチ) +5(コース外) リング ×18	ダブルリング ×6 チップボックス ×2 リンクボール ×1

ランク	スコア
A	23,000以上
B	16,100以上
C	9,200以上
D	4,600以上
E	2,300以上

海底洞窟

CHECK POINT 2

慣れるしかない！

スイッチにふれると、近くにあるボックスからチップが出てくる。チップの種類と数は、コース2のスイッチと同じだ。通常の視点とちがうので、スイッチにふれにくいが、何度もプレイして感覚で覚えるしかないだろう。

Frozen Bell

フローズンベル
～the CONSCIOUSNESS（自覚）～

一面を雪におおわれた丘陵地帯。サブタイトルが表わしているように、これまでの自分を見つめ直すエリオットの心が創り出したドリームだ。急な斜面が多く、ほかの世界よりもダッシュボールが多めに配置されている。コース4にはボブスレーもあり、全体的にアップダウンの激しいスピード感あふれるコースと言える。

駅

ドリーム内のボブスレー専用コース以外の部分をグルリと1周している鉄道。その唯一の駅がここだ。ホームにいるたくさんのナイトピアンが手を振ってくれる。

ボブスレー

ナイツがボブスレーに変形して、専用のコースを高速で滑降する。このドリームのハイライトシーンだ。途中で時間切れになると、人間の姿ですべり降りる。

イグルー

イグルーとはかまくらのこと。エリオットなら、中に入ってブルーチップを取ることができる。ナイツとデュアライズする前にチップを集めたいときは、ここを利用しよう。

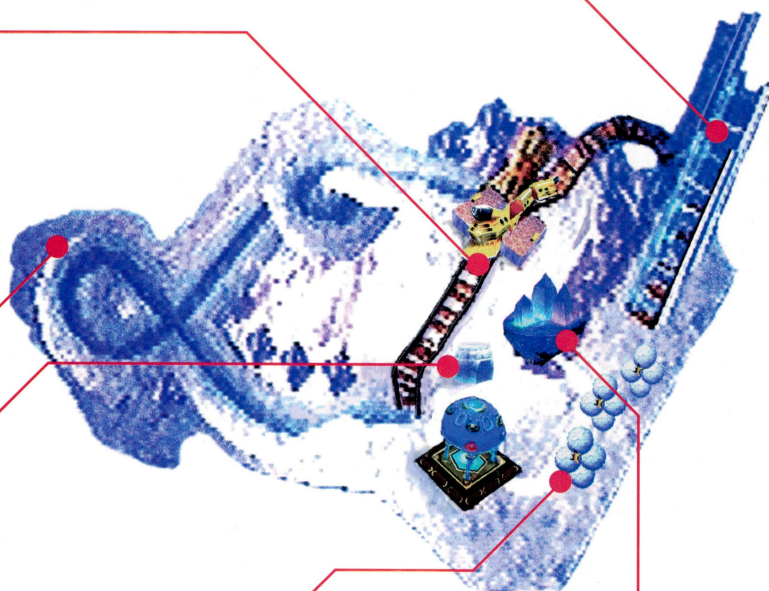
ボス戦前ランク

ランク	スコア
A	93,000以上
B	65,100以上
C	37,200以上
D	18,600以上
E	9,300以上
F	0以上

ボス戦後ランク

ランク	スコア
A	139,500以上
B	97,650以上
C	55,800以上
D	27,900以上
E	13,950以上
F	0以上

平行棒

ナイツが棒をつかむと、それを軸に回転して、まわりにあるチップを取ることができる。全部で63個のアイテムが配置されているが、すべてをリンクさせながら取るのは至難の技。

Frozen Bell

雪玉

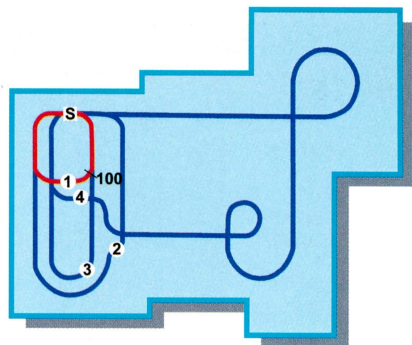
パラループで囲むと消えてしまうが、ドリルダッシュで壊すと、中にあるスターチップを回収できる。コース３のイデアキャプチャー付近にたくさん浮いているぞ。

水晶板

青白く輝く水晶の下に、トゲリングとチップボックスが。なお、コース２の平行棒の近くにも水晶板があるが、そちらはエリオットの状態でなければ（しかも、３段ジャンプを使わないと）行けない。

Frozen Bell

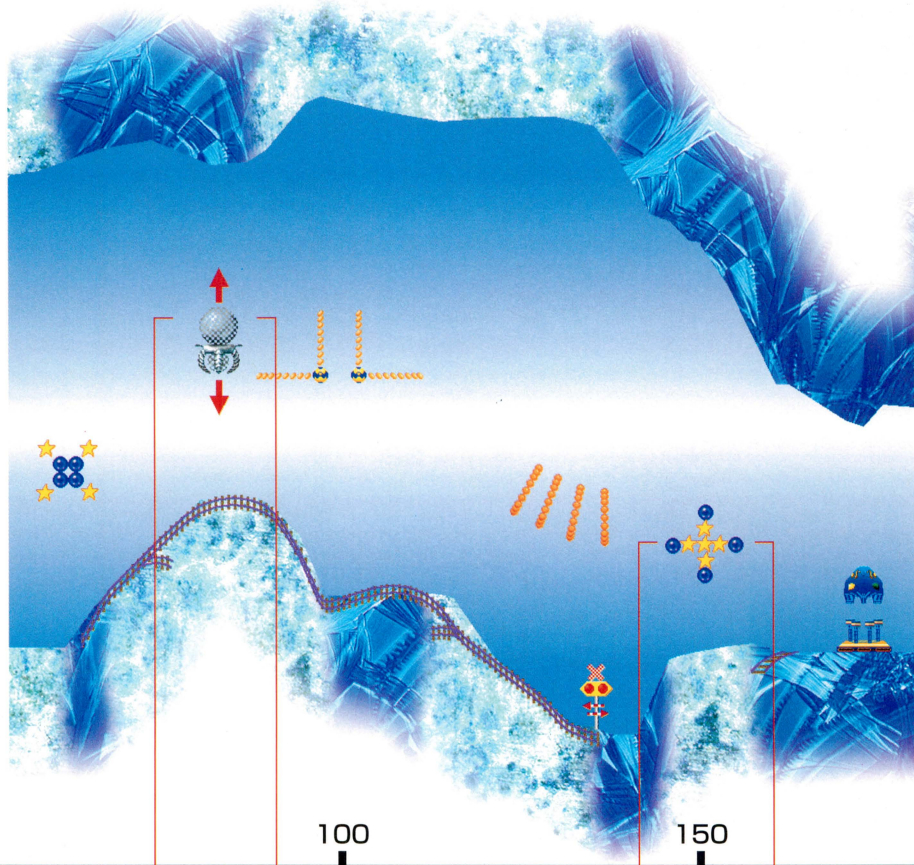
コース 1

無限リンクが可能だが、ブルーチップが少なく、イデアキャプチャーを破壊できるのはどんなに早くても3周目。しかし、ナイツとデュアライズする前に徒歩でチップを集めれば、もっと早く破壊することも可能だ。無限リンクの最大リンク数を増やしたいときに、このテクニックを活用しよう。

CHECK POINT 1

ドリルダッシュで速攻退治

少し進むと、雪の中からスニップが奇襲をかけてくる。しかし、最初のリングの列の中心をドリルダッシュで突っ切れば、出現と同時に倒すことが可能だ。ただし、ナイツとデュアライズする前に徒歩でチップを集めていた場合は、スニップの位置が変わり、失敗することもある。

ナイトメアン	アイテム	
スニップ ×2	ブルーチップ ×8+1（コース外） スターチップ ×9+4（コース外） リング ×9 ダブルリング ×2	リンクボール ×1

ランク	スコア
A	35,000以上
B	24,500以上
C	14,000以上
D	7,000以上
E	3,500以上

CHECK POINT 2

ブルーチップを取ってからデュアライズすれば……

2周目まではブルーチップ不足なので、イデアキャプチャーにふれないようにすること。ただし、スタート直後に後方のくぼ地に向かい、木の下や地面、イデアパレス横の木からブルーチップを取ったあとナイツとデュアライズすれば、1周目でイデアを入手できるぞ。

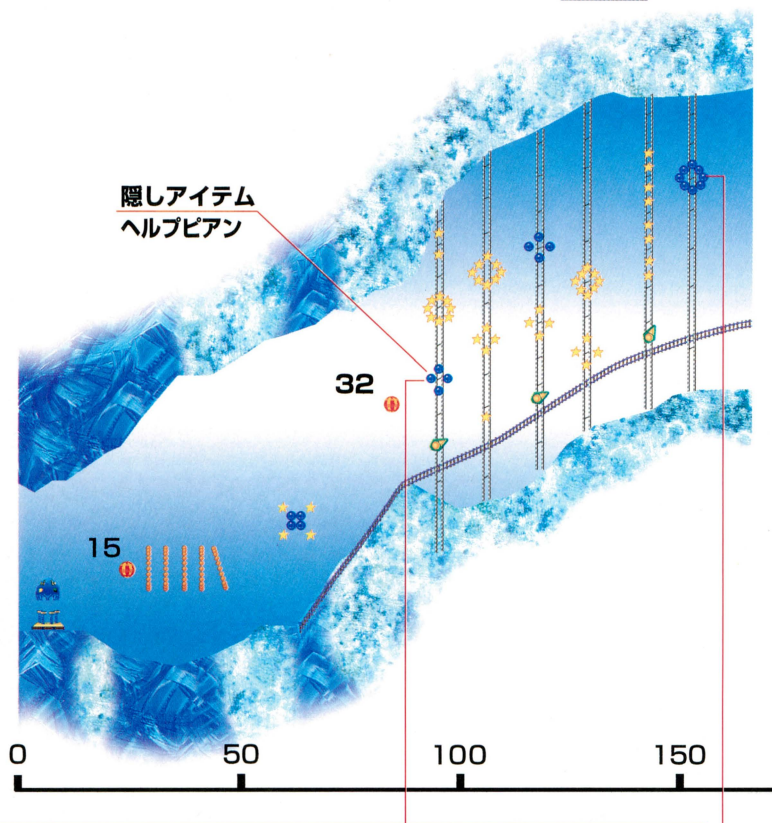
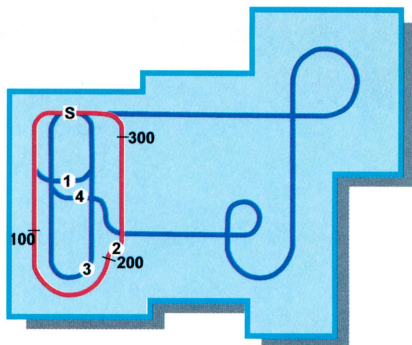
CHECK POINT 3

パラループでチップを引きずる

ブルーチップを上から順に時計回りで取り、4つ目を取った直後に右へダッシュ。発生したパラループでスターチップを引きずり、リンクを維持しよう。

Frozen Bell

コース 2

平行棒の並んでいるところが山場。ここでリンク数をかせげればAランクは確実だ。まずはブルーチップを残さず取り、１周目でイデアキャプチャーを破壊してから、より多くのリンクをめざそう。

CHECK POINT 1

ここでリンク数をかせげるかが勝負

平行棒をつかむと、ナイツは１回転したあと高速で飛んでいく（回転中にドリルダッシュで手を放すことも可能）。つづけてチップを取れるように、飛ぶ方向を考えて平行棒をつかもう。ただし、平行棒を手放してから少しの間は、つぎの平行棒をつかめなくなる点に注意。平行棒をつかまずにリンクを狙う場合は、パラループによる引きずりを活用すること。

ナイトメアン	アイテム	
ハロウ ×4	ブルーチップ ×24+10(コース外)	アクロリング ×1
	スターチップ ×62+5(コース外)	リンクボール ×2
	リング ×31	ヘルプピアン ×1
	ダブルリング ×2	

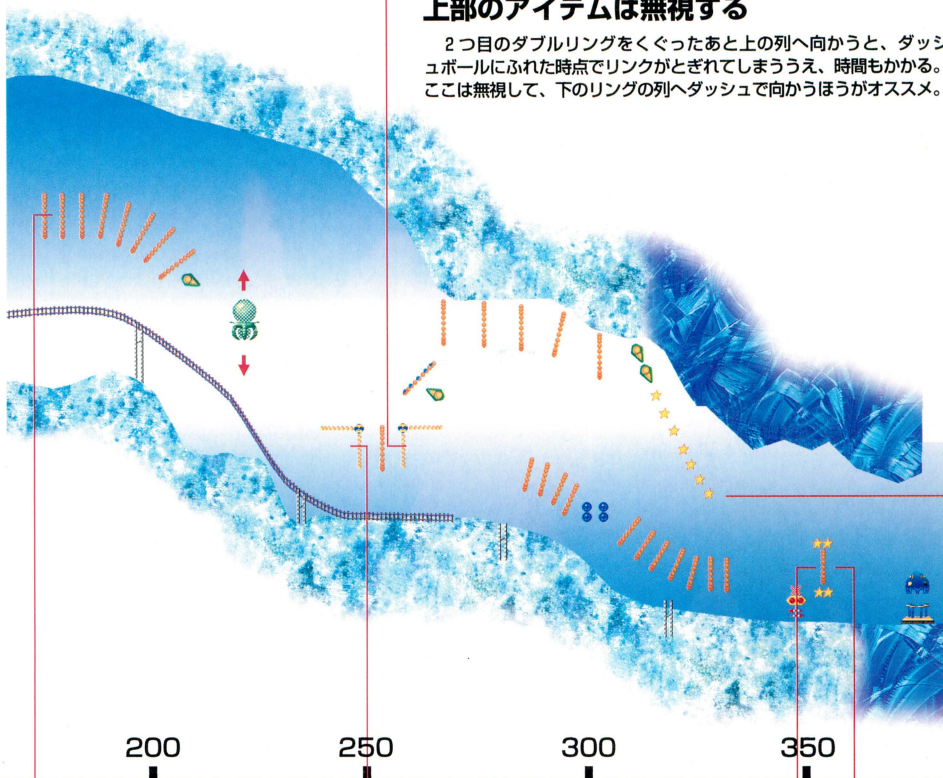
ランク	スコア
A	20,000以上
B	14,000以上
C	8,000以上
D	4,000以上
E	2,000以上

CHECK POINT 2

上部のアイテムは無視する

2つ目のダブルリングをくぐったあと上の列へ向かうと、ダッシュボールにふれた時点でリンクがとぎれてしまううえ、時間もかかる。ここは無視して、下のリングの列へダッシュで向かうほうがオススメ。

200 250 300 350

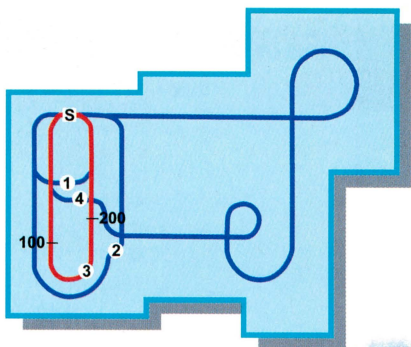
この区間はリンクできそうだが、残念ながらムリ。ここがつながれば、無限リンクも可能なのだが……。

CHECK POINT 3

コース外のチップを引き寄せよう

まずは、この手前でドリルダッシュして加速をつけておく。ダッシュを中断したら、スターチップを下→上の順に反時計回りで取り、急反転してリングをくぐったのち、すぐに前方へドリルダッシュ。このときに発生したパラループで、画面奥のチップを数個引き寄せられれば、リンクを継続することができるぞ。

Frozen Bell

コース 3

途中にある雪玉は、パラループで囲むと消えるだけだが、ドリルダッシュで壊すと、スターチップが出てくるぞ（ただし、一定時間で消えてしまう）。なお、雪玉は消したり壊したりすると30点入る。

CHECK POINT 1

雪玉を壊してスコアをかせぐこともできるが……

多数の雪玉を壊したあと一度にスターチップを回収……のくり返しで、そこそこスコアをかせげる。だが、これだと時間がかかるうえ、ダッシュゲージもかなり減ってしまう。むしろ、すばやく周回してリンクでかせいだほうが、最終的なスコアは高くなるだろう。

隠しアイテム
パワーループ

ナイトメアン	アイテム	
ガオ ×2	ブルーチップ ×18+8(コース外)	トゲリング ×1
	スターチップ ×22+44(雪玉) +4(コース外)	チップボックス ×1
	リング ×8	リンクボール ×1
	ダブルリング ×2	隠しアイテム パワーループ ×1
		隠しアイテム パワーダッシュ ×1

ランク	スコア
A	20,000以上
B	14,000以上
C	8,000以上
D	4,000以上
E	2,000以上

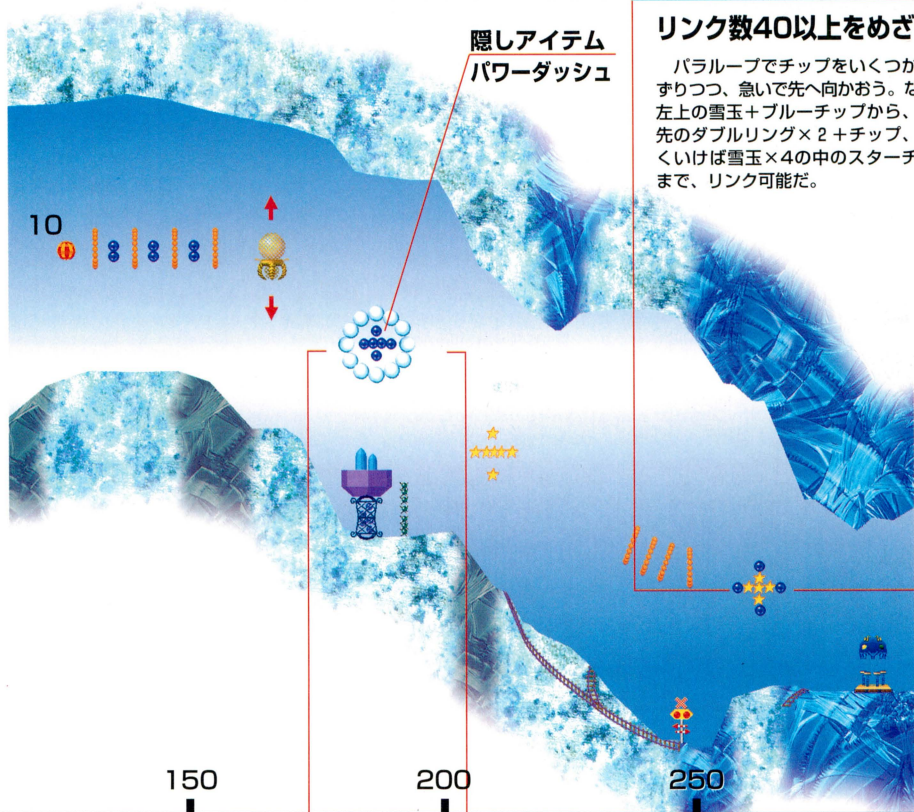
隠しアイテム
パワーダッシュ

10

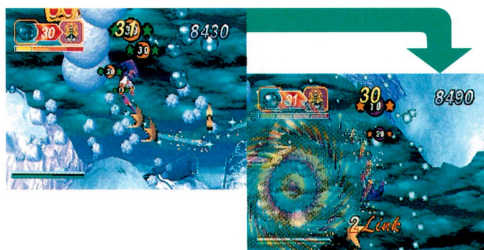
150 200 250

CHECK POINT 3

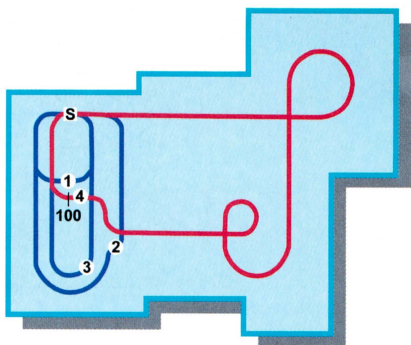
リンク数40以上をめざせ

パラループでチップをいくつか引きずりつつ、急いで先へ向かおう。なお、左上の雪玉+ブルーチップから、この先のダブルリング×2+チップ、うまくいけば雪玉×4の中のスターチップまで、リンク可能だ。

CHECK POINT 2

雪玉を全部壊してからイッキに回収だ

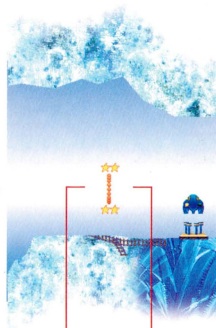
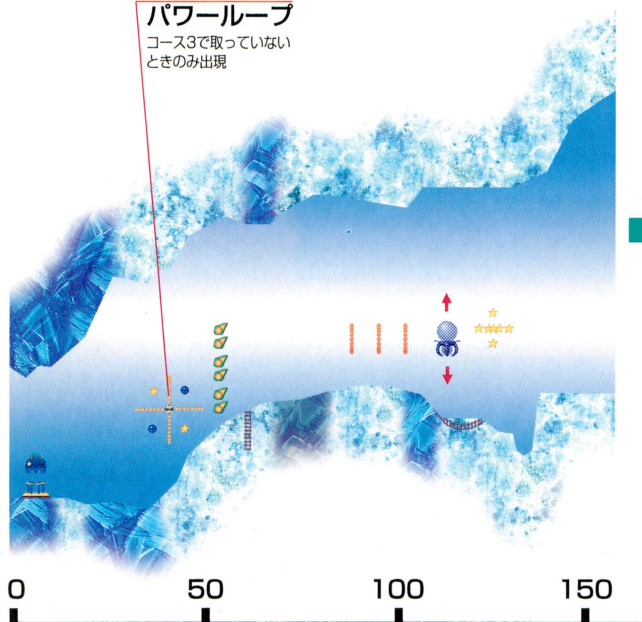
雪玉は、スピードを抑えめにしつつ、ドリルダッシュを小刻みに使って壊していく。うまくいけば最後にパラループが発生してチップを引き込むぞ。パラループが発生しなかったら、もう1回転して回収だ。そのあとは、1周目なら下のチップボックスを壊してイデアを入手し、2周目以降はリンクがとぎれないよう、ダッシュで右下へ向かおう。

Frozen Bell

コース 4

1周目を終えた時点でブルーチップが18個以上ないと、2周目でイデアキャプチャーを破壊できず、スコアがかなり落ちてしまう。ボブスレーがカギだ。

隠しアイテム
パワーループ
コース3で取っていないときのみ出現

A

B

0 50 100 150

CHECK POINT 3

リンク数をかせごう

スターチップを時計回りで上→下と取っていき、真ん中のリングを通過したらすぐにドリルダッシュすると、コース外にあるチップを引き寄せつつ、イデアパレスの先にあるダブルリング+チップのところまで、リンクすることができる。点数をかせぐなら狙うべし。

ナイトメアン	アイテム	
	ブルーチップ ×22+4(コース外)	リンクボール ×1
	スターチップ ×37+5(コース外)	パワーループ ×1
	リング ×4	
	ダブルリング ×2	

ランク	スコア
A	18,000以上
B	12,600以上
C	7,200以上
D	3,600以上
E	1,800以上

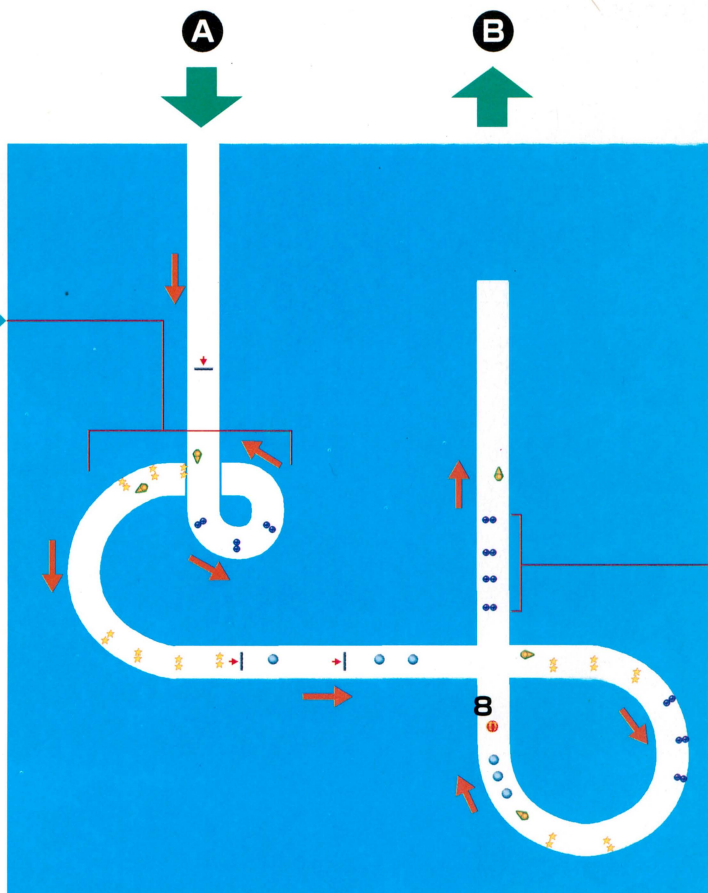
A B

ボブスレーコース

8

CHECK POINT 1

ダッシュボールでリンクをかせぐ

コーナー手前のダッシュボールにふれたあと、すぐに右へ寄れば、ブルーチップ×6からスターチップ×6までリンクすることができる。

CHECK POINT 2

8つ取るには微調整が必要だ

手前にリンクボールもあるので、このブルーチップは8つ全部取りたい。ただし、中央やや左寄りにチップが並んでいるため、直進して取ろうとしても、少しずつ右へズレてしまう。✚ボタンをチョンチョンと左へ入れて、うまく微調整する必要があるぞ。なお、このあとすぐ右に寄れば、ダッシュボールで加速できる。時間短縮に利用したい。

Elliot Dream Ⅲ

Stick Canyon

スティックキャニオン
～the REVIVAL（再生）～

これまでのしがらみから脱し、新たな自分を構築しようとして混乱をきたしたエリオットの意識が創り出した世界。荒れた大地に建設途中の工場が建ち並ぶ、狂った渓谷地帯だ。カタパルトコースターや磁力発生装置などのトリッキーな仕掛けが多く、全7ドリーム中、もっともテクニカルな印象を受ける。

カタパルトコースター

レールにぶらさがったカタパルトが、ジェットコースターのように猛スピードですべっていく。カタパルトコースターは２つあり、一方はコース２と４の両方で使うもの、もう一方はコース４専用となっている。

磁力発生装置

強力な磁力を放射している。この中をくぐるとナイツの体が磁石になって、ブルーチップはもちろんのこと、ナイトピアンやナイトメアン、リングの材料であるツブまで引き寄せる。

カウンター

磁石化したナイツの体にくっついたモノの数をカウントして、点数に変える機械。磁力発生装置をくぐってからカウンターに着くまでに、できるだけ多くのモノを集めたい。

ボス戦前ランク

ランク	スコア
A	85,000以上
B	59,500以上
C	34,000以上
D	17,000以上
E	8,500以上
F	0以上

ボス戦後ランク

ランク	スコア
A	127,500以上
B	89,250以上
C	51,000以上
D	25,500以上
E	12,750以上
F	0以上

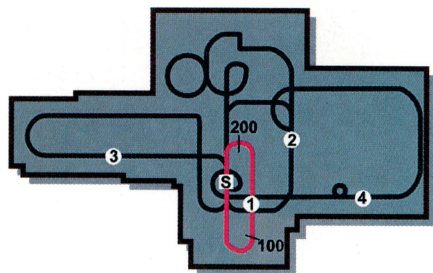
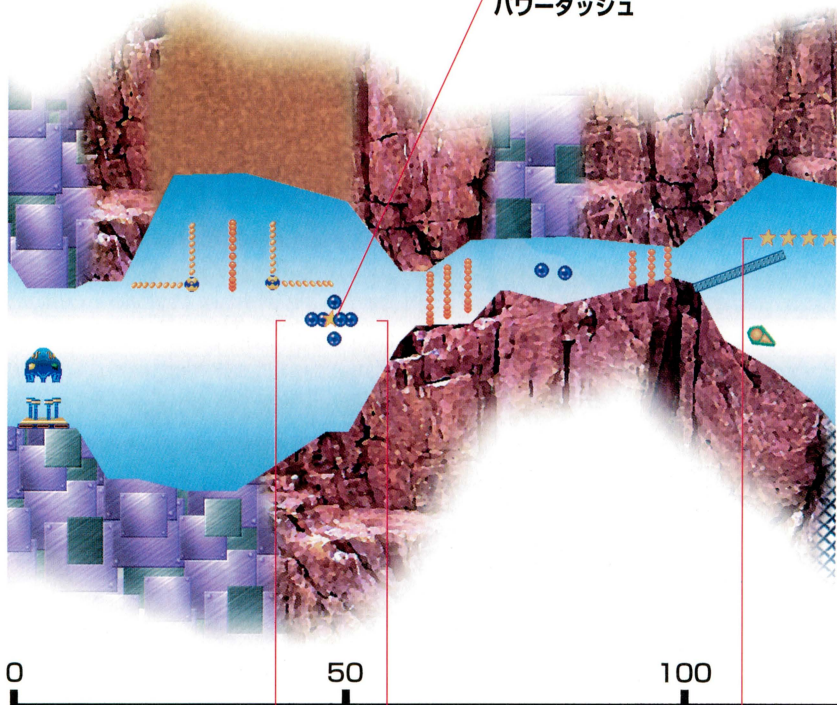
ザ・タワー

このゲームで一番高い建造物。エリオットのとき、エレベーターで最上階まで昇り、開けた空間に飛び降りると、スリリングなダイブが体験できる。

マグネット

磁力によってナイツの飛行軌道を狂わせるだけでなく、ふれると爆発してダメージを与える、イヤらしいトラップ。磁力面が黒と白に点滅しはじめたら、ドリルダッシュを駆使して早めにマグネットから離れよう。

Stick Canyon
コース 1

無限リンクが可能だが、かなりむずかしい。自信があれば狙ってみよう。途中にあるマグネットは、磁場の範囲内に入るとナイツを引き寄せるか、はじき飛ばす（マップ上の矢印が磁場の向き）。さらに、磁場発生部分にふれると一定時間で爆発するぞ。

隠しアイテム
パワーダッシュ

0　50　100

CHECK POINT 1
パワーダッシュは無視しよう

ここでパラループを描くとパワーダッシュが出現するが、コース中にリングが多く、ダッシュゲージは十分補給できるので、取る必要はない。

CHECK POINT 2
ここでリンクを狙うには

小刻みにドリルダッシュを使えば、スターチップからダブルリングの間はちゃんとリンクできる。このあとは、右へ行っても下へ行っても無限リンクを狙えるが、ラクなのは右のルート。下のルートのほうがリンク数はかせげるしリンクボールも取れるが、非常にむずかしい。

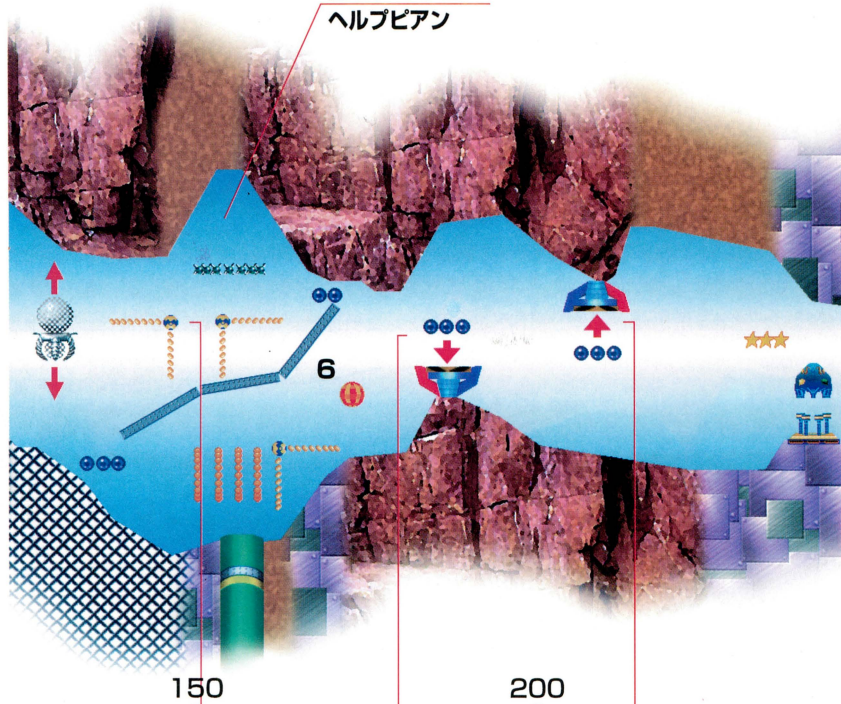
ナイトメアン	アイテム	
ガオ ×１ キルクル ×１	ブルーチップ ×19+2(コース外) スターチップ ×８ リング ×11 ダブルリング ×５	トゲリング ×１ リンクボール ×１ パワーダッシュ ×１ ヘルプピアン ×１

ランク	スコア
A	30,000以上
B	21,000以上
C	12,000以上
D	6,000以上
E	3,000以上

Stick Canyon ①

隠しアイテム
ヘルプピアン

6

150　200

CHECK POINT 3

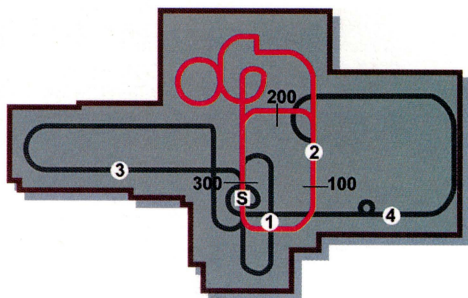
磁場に注意！

マグネットの影響で、ブルーチップを取りにくい。もっともシンプルな方法は、手前のブルーチップ×２から右（少しだけ斜め下）へ向かってドリルダッシュで直進すること。角度合わせがシビアなので、うまくいかない人は、小刻みにダッシュを使い、✚ボタンで高度を微調整しながら通過しよう。

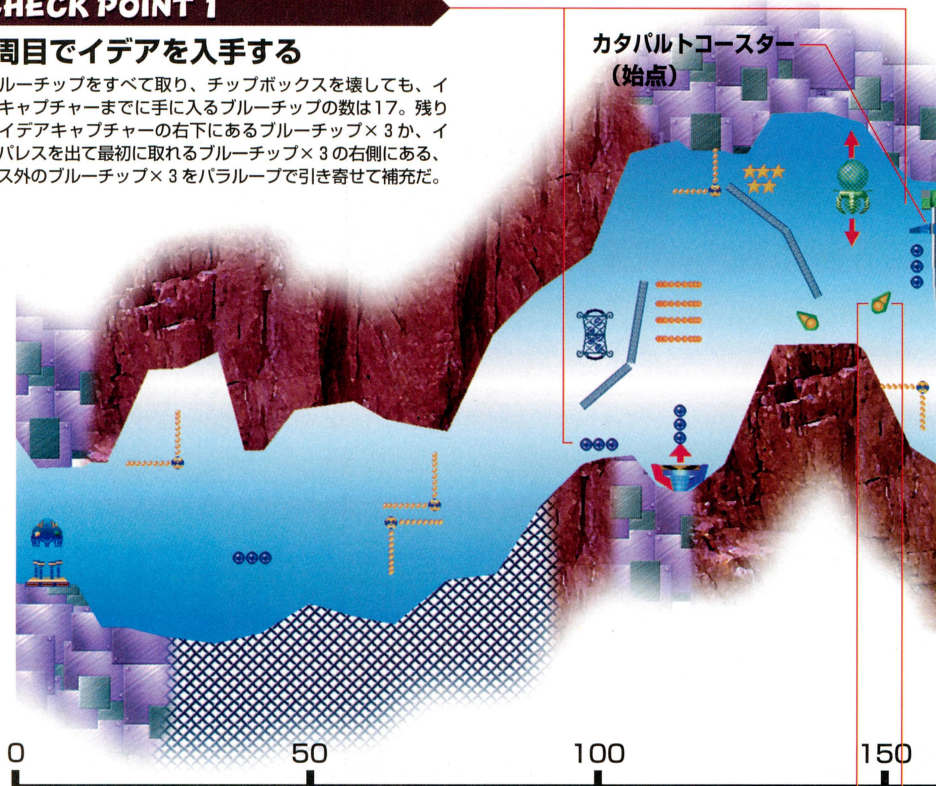
なお、マグネットをわざと爆発させて消しても、つぎの周回で復活してしまう（爆発する前にドリルダッシュで先へ進むと、１周だけ復活を遅らせることは可能）。

Stick Canyon

コース 2

カタパルトコースターは、アイテムの位置をすべておぼえるしか攻略法がない。おまけにタイムも消費するので、このコースでは乗らないほうがいい。

CHECK POINT 1

1周目でイデアを入手する

ブルーチップをすべて取り、チップボックスを壊しても、イデアキャプチャーまでに手に入るブルーチップの数は17。残りは、イデアキャプチャーの右下にあるブルーチップ×3か、イデアパレスを出て最初に取れるブルーチップ×3の右側にある、コース外のブルーチップ×3をパラループで引き寄せて補充だ。

CHECK POINT 2

ダッシュボールに注意！

ここのダッシュボールにふれると、強制的にカタパルトコースターに乗せられてしまう。メリットはないので、注意しながら回避しよう。

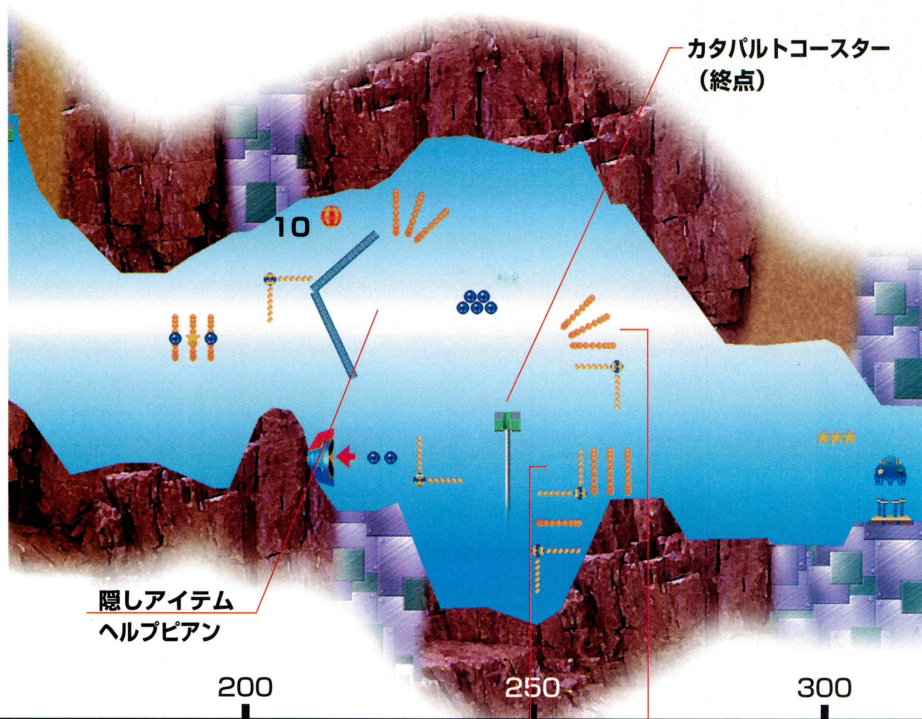
ナイトメアン	アイテム	
カトル ×2	ブルーチップ ×57+11(コース外)	チップボックス ×1
キルクル ×1	スターチップ ×17	リンクボール ×1
	リング ×23	ヘルプピアン ×1
	ダブルリング ×10	

ランク	スコア
A	20,000以上
B	14,000以上
C	8,000以上
D	4,000以上
E	2,000以上

カタパルトコースター（終点）

10

隠しアイテム
ヘルプピアン

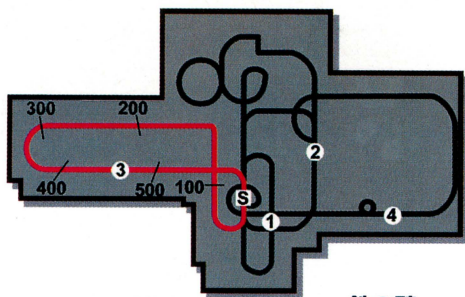
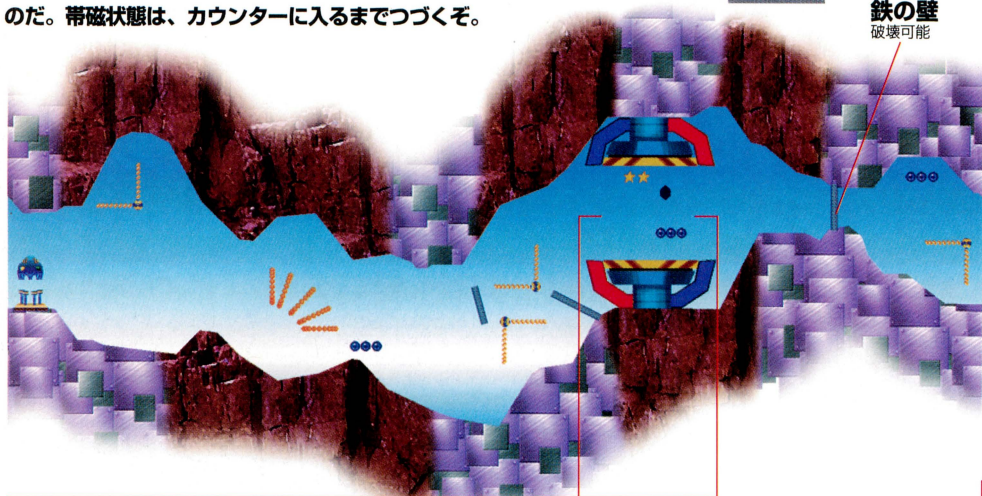
200　250　300

CHECK POINT 3

リンク数をかせぐには

上にあるリングの列を降りてきたあとは、右へ進むよりも、下にあるリングの列を通ってリンク数を増やしたほうがいい。少し逆走することになるが、このほうが得点をかせげるのだ。

Stick Canyon

コース３

巨大なマグネットの先には、ナイツを帯磁させる磁場がある。ここを通過すると、ナイツの身体に周囲のアイテムやナイトピアンがすべてくっついてくるのだ。帯磁状態は、カウンターに入るまでつづくぞ。

0 50 100 150 200

CHECK POINT 1

ループにハマるな！

巨大なマグネットにはさまれたこの場所では、スイッチを押して磁力を止めないかぎり、同じところをぐるぐる回りつづけるハメになる。装置の奥にあるブルーチップ×３＋スターチップ×２(マップ中には記入されていない)は、磁力を止めたあと大きなパラループを描いて引き寄せればいい。

CHECK POINT 2

ナイトピアンは１体50点だ???

青白く光る磁場を通過すると、ナイツの体が磁力を帯びる（左へもどると磁力が解除される）。帯磁中にくっつけたものは、地面やカベなどにふれると落ちてしまうので、注意しながら進もう。カウンターに入れば、くっつけていたモノの数だけボーナス点が入る。なお、この区間にいる７匹のナイトピアンは場所の移動をいっさい行なわず、A－LIFEへの影響はない。磁力でくっついても安心だ。

本書についてどこで知りましたか（複数回答も可）

1. アスキーの雑誌の広告を見て（雑誌名　　　　　　　　　　　　　　　）
2. ソフトパッケージの広告を見て　　3. 店頭で見て
4. 知人にすすめられて
5. その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

本書についての感想をお聞かせください

内容について ▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
カバーデザイン ▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
本文デザイン ▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
価格について ▶	大変安い	安い	普通	高い	大変高い
総合評価 ▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い

攻略本を買うとき何を基準にして選びますか

1. 出版社で決めている　　2. 広告が目についた本を買っている
3. 店頭で見くらべて決めている　　4. 友だちの意見を参考にしている
5. その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

あなたがいちばん好きなゲームマシンは何ですか

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

あなたがいちばん好きなゲームジャンルは何ですか

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

今後、攻略本を出してほしいソフトがあれば教えてください

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

今まで読んで、いちばん役に立った攻略本を教えてください

書名（　　　　　　　　　　　　　　　　　）出版社（　　　　　　　　）

その他、ファミ通の攻略本に関してご意見、ご要望があればお書きください

※ご協力ありがとうございました。アンケートにご協力いただいた方全員の中から毎月抽選で10名様にオリジナルテレホンカードを送らせていただきます。発表は発送をもって代えさせていただきます。

ナイトメアン	アイテム	
カトル ×3	ブルーチップ ×32	アクロリング ×2
	スターチップ ×18	リンクボール ×1
	リング ×8	隠しアイテム パワーダッシュ ×1
	ダブルリング ×8	

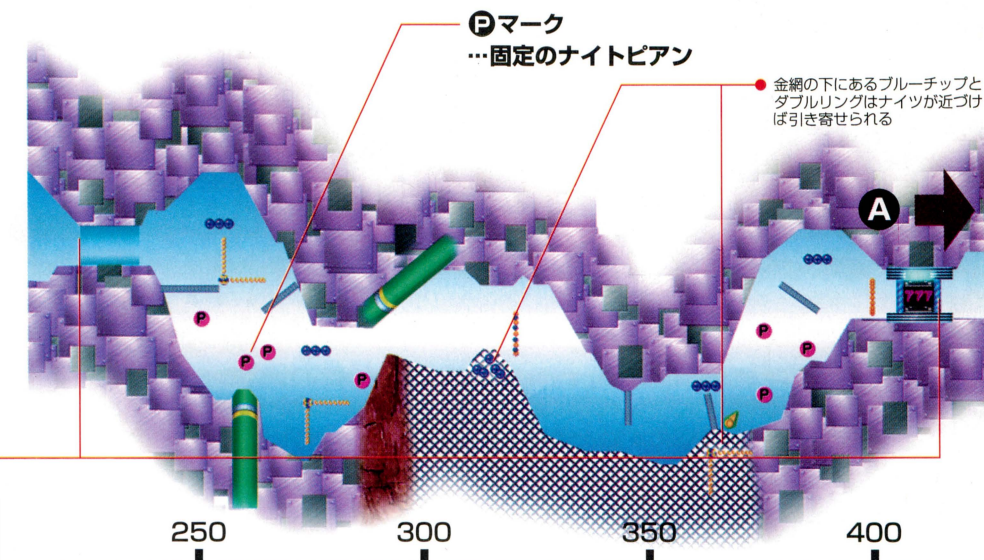
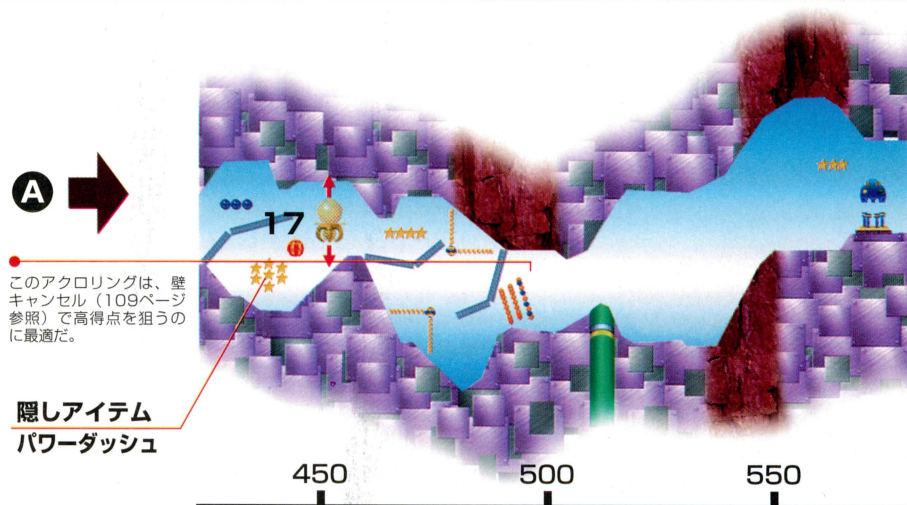
ランク	スコア
A	20,000以上
B	14,000以上
C	8,000以上
D	4,000以上
E	2,000以上

Stick Canyon ③

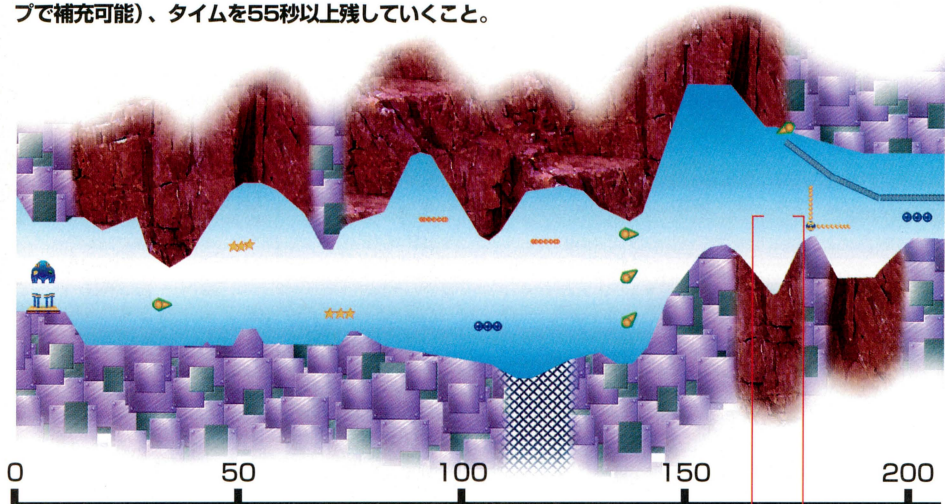
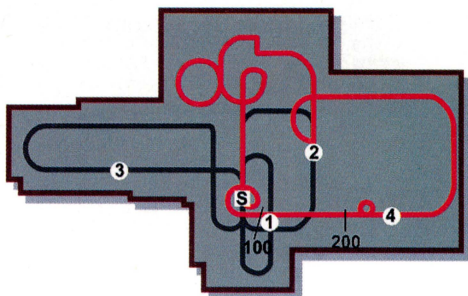
Ⓟマーク
…固定のナイトピアン

金網の下にあるブルーチップとダブルリングはナイツが近づけば引き寄せられる

A

250 300 350 400

Stick Canyon

コース４

カタパルトコースターで50秒消費するため、事実上、1周しか回れないコース。ザ・タワーの頂上にあるイデアキャプチャーまでに、ブルーチップを20個以上集め（17～19個なら、そばにあるブルーチップで補充可能）、タイムを55秒以上残していくこと。

CHECK POINT 1

カトルに注意せよ！

ダブルリングの直前に、ダッシュゲージを根こそぎ吸い取るナイトメアン、カトルが待っている。ここでダッシュゲージを失なうとあとがツライので、見落とさないように。

B

CHECK POINT 4

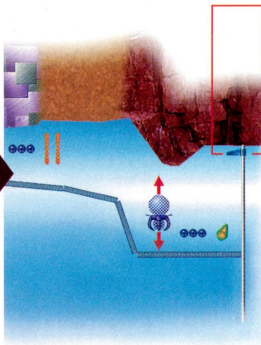
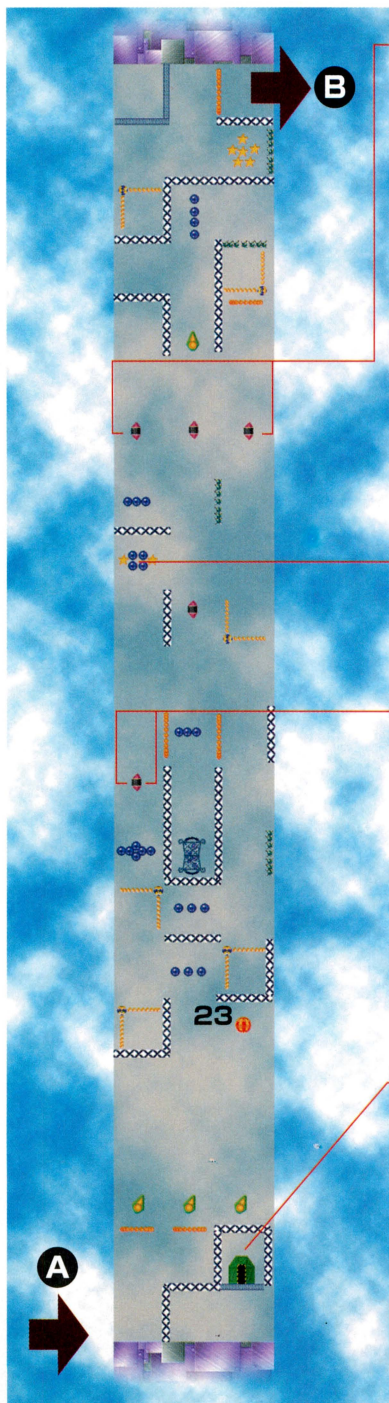
カタパルトコースターと残りタイム

先へ進むには、このカタパルトコースターに乗らなければならない。しかも、終点についたあとは、強制的にコース２のカタパルトコースターに接続してしまう。２つ目のカタパルトコースターを降りたあとのマップは、コース２の後半と共通なので、そちらを参照。

なお、イデアを入手した時点で残りタイムが55秒を切っていた場合は、先へ進んでも時間切れ必至だ。この場合は、最終手段として今きた道を逆走しよう。ムダなく進めば、30秒ほどでイデアパレスまでもどれるぞ。

B

A

23

CHECK POINT 3

3個同時に降る鉄球は……

ブザーが3つ並んでいるココは、3個同時に鉄球が降ってくるので、鉄球と鉄球のスキ間に入って上へ向かおう。当たってしまう人は、鉄球が通過するまでこのスキ間で止まっているといい。

ランク	スコア
A	15,000以上
B	10,500以上
C	6,000以上
D	3,000以上
E	1,500以上

Stick Canyon ④

隠しアイテム
パワーダッシュ
カトルにダッシュゲージを奪われた人は、これで補充しよう

ナイトメアン

カトル
×2

アイテム

- ブルーチップ ×111+9(コース外)
- スターチップ ×35+2(コース外)
- チップボックス ×1
- リング ×48
- ダブルリング ×12
- トゲリング ×1
- リンクボール ×1
- 隠しアイテム パワーダッシュ ×1

CHECK POINT 2

ブザーが鳴ったら……

ブザーが鳴ってからしばらくすると、ブザーの真上から鉄球が降ってくる。これに当たるとタイムが減ってしまうので、ブザーがないラインへ退避しよう。

エレベーター
エリオットでないと乗れない

ザ・タワー

このエリアは、タワーを昇るように飛んでいくことになる。マップの左右がつながっていることに注意すべし。

ツインシーズ
～the GROWTH（成長）～

夢の世界の冒険を通じて、本当の自分を見つけたエリオットとクラリス。彼らのイデアが創り出した真の理想世界は、２人が現実世界で住んでいる街、ツインシーズだった。めざすは、街のシンボルであるシーズタワー。そこへたどり着いたとき、ナイトメアの支配者であるワイズマンとの最終決戦がはじまる……。

Twin Seeds

塔（小）

コース３には、浮遊する地面に立つ塔が２つある。こちらはイデアキャプチャーのすぐ近くに浮かんでいる小さいほう。

ポップンチップ

エリオットやクラリスが、２個１組で配置されているスイッチにぶつかると、ここから大量のスターチップがばらまかれる。まるで星の雨が降っているかのようで、とてもきれいなのだ。

リング雲

この雲をドリルダッシュで突き飛ばすと、その方向にリングの列を作っていく。うまく水平に突き飛ばすことができれば、イデアキャプチャーまで一直線に飛ぶだけで大量リンクが成立する。これは狙うしかない！

ボス戦前ランク

ランク	スコア
A	50,000以上
B	35,000以上
C	20,000以上
D	10,000以上
E	5,000以上
F	0以上

ボス戦後ランク

ランク	スコア
A	75,000以上
B	52,500以上
C	30,000以上
D	15,000以上
E	7,500以上
F	0以上

シーズタワー

ツインシーズのシンボルであり、このドリームの最終目的地。タイトル画面でナイツが立っているのも、この塔だ。

塔（大）

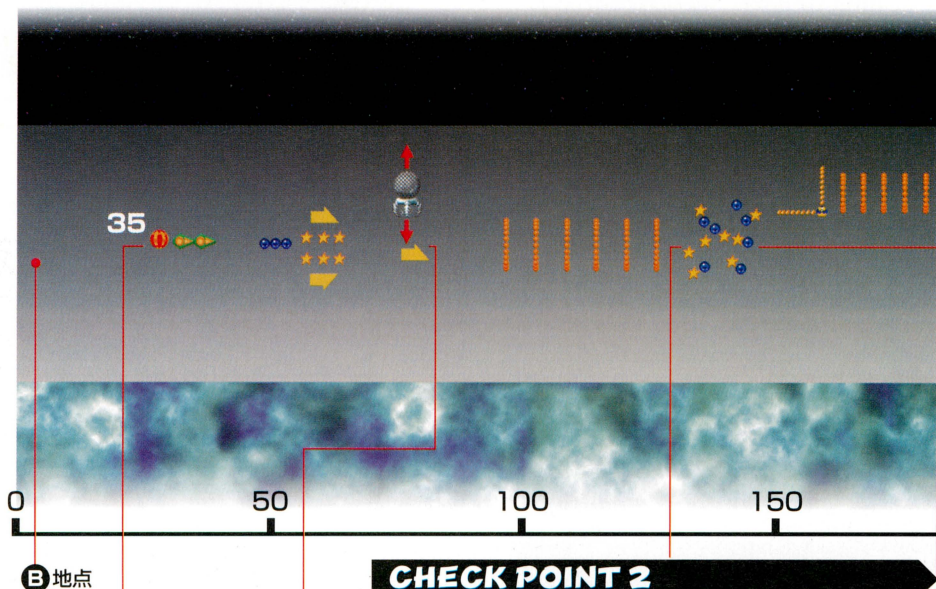
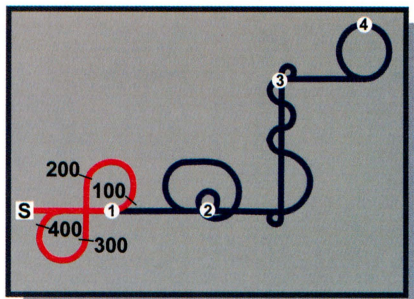
浮遊する塔の１つで、コース３のスタート直後に見ることができる。

地面

エリオットおよびクラリスが、このドリームのスタート直後に降り立つ場所。とてもせまい浮遊陸地だ。２人が空を飛ぶためには、ここから……。

Twin Seeds

コース 1

このドリームは、全コースを合計180秒以内にクリアする必要がある。イデアを入手してもつぎのコースへの道が開けるだけで、ボーナスタイムもなく、取ったアイテムも復活しないので、手早くブルーチップを集めてイデアを入手し、先へ急ごう。

CHECK POINT 1

イデアキャプチャーをかわせ

1周目はタイムロスをさけるため、ダッシュボールにふれたらドリルダッシュを使い、チップを取ったあとにドリルダッシュを中断。その後、高度を少し下げて、イデアキャプチャーをギリギリでかわす。すぐに角度修正して先へ向かえば、リンクを継続できるぞ。

CHECK POINT 2

1回転で多くのアイテムを取ろう

エリオットとクラリスはパラループが作れないので、大きな円を描くようにして外側のアイテムを取ったら、真ん中を通過して残りを回収だ。うまくいかない人は、小さくもう1回転して残りを取ろう。

ナイトメアン	アイテム
	ブルーチップ ×20 スターチップ ×22 リング ×13 ダブルリング ×8 リンクボール ×1

ランク	スコア
A	12,000以上
B	8,400以上
C	4,800以上
D	2,400以上
E	1,200以上

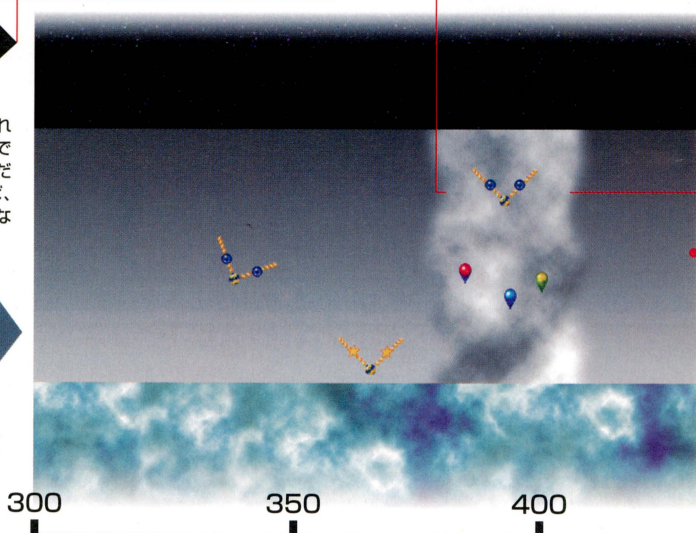
CHECK POINT 3

高さをうまく調節

ダッシュボールから弾き出されたら、すかさずドリルダッシュで加速。それと同時に高度を少しだけ下げよう。うまく調節できれば、ダブルリングを一直線に通過しながらブルーチップが取れるぞ。

CHECK POINT 4

風船につかまるな！

このあたりは風船が昇ってくる。風船にさわると、上へ引っ張られてよけいな時間をとられてしまうので、ドリルダッシュで壊しながら、うまく突っ切ろう。

Twin Seeds

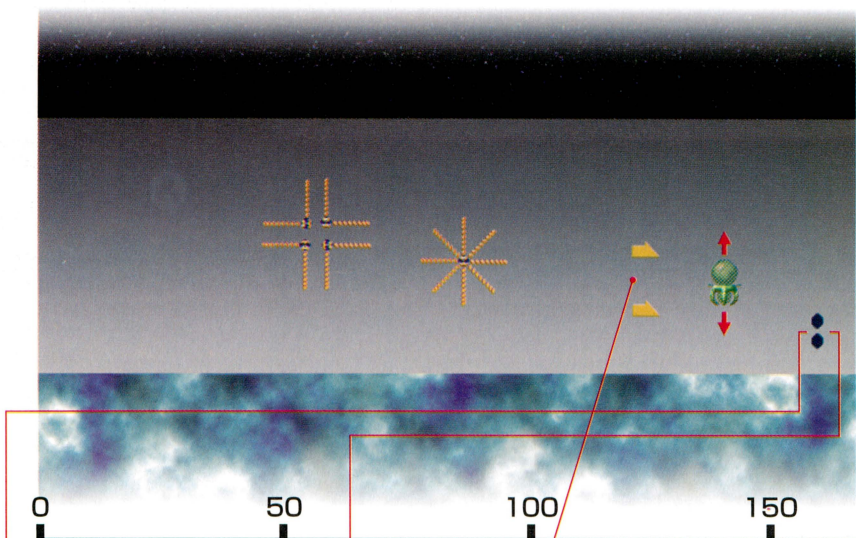
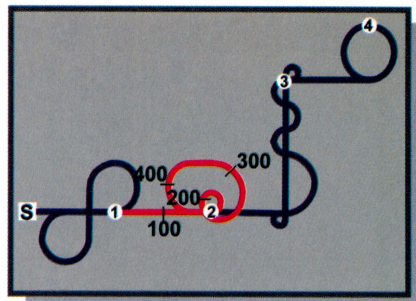
コース 2

コース途中にあるスイッチにふれると、ポップンチップから大量のスターチップが放出される。これを回収すればランクC以上は確実。このドリーム中、もっとも簡単なコースだろう。

0 50 100 150

Ⓑ地点

Ⓐ

250

CHECK POINT 1
スターチップをたくさん取れ

スイッチは、3カ所に計6つ設置されている。これにふれれば、大量のスターチップが広範囲にばらまかれるので、ドリルダッシュでまっすぐ飛び、できるだけ多く取ろう。

CHECK POINT 2
チップボックスは下から壊す

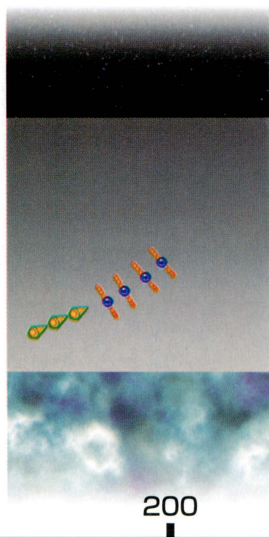
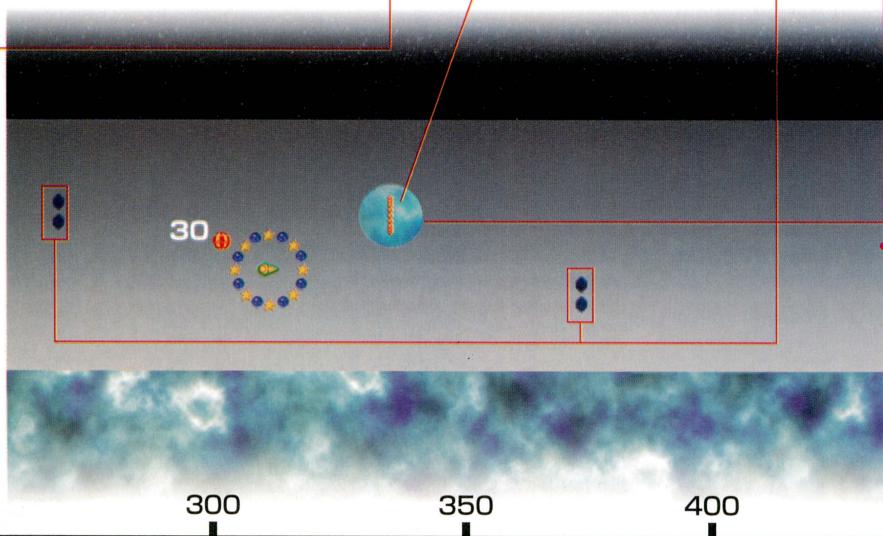
横からチップボックスを壊そうとすると、トゲリングに当たって残りタイムを減らされてしまう。無理にくぐらなくても、真下からトゲリングの間に入れば、安全にチップボックスを壊せるぞ。

ナイトメアン	アイテム
	ブルーチップ ×12 スターチップ ×8 リング ×4 ダブルリング ×8 トゲリング ×2 リンクボール ×1 チップボックス ×1

ランク	スコア
A	12,000以上
B	8,400以上
C	4,800以上
D	2,400以上
E	1,200以上

CHECK POINT 3

リンクボールを割るためには

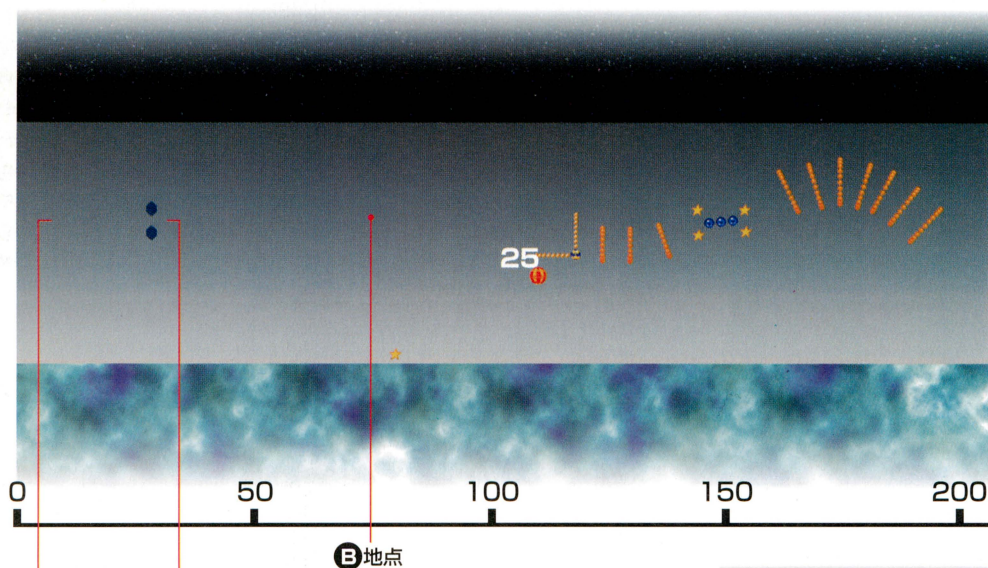
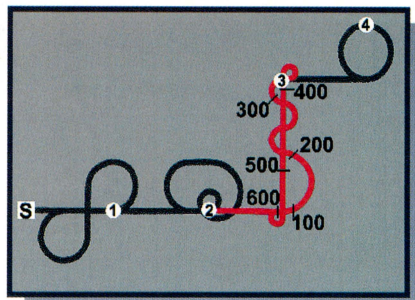
リンクボールのボーナス点は、以下の手順で獲得できる。
①チップボックスを壊したら、スイッチを左側から押して先へ進む。このとき、ドリルダッシュの使用はひかえる。
②リンクボールへ向かって、ふつうに飛んでいく。すると、ちょうどリンクボールを取った直後にスターチップが降ってきて、リンク数を大量にかせぐことができる。
③ダッシュボールの周りにあるチップを時計回りで取る。
④チップを取り終わるころに右へダッシュ。リング雲を右へ突き飛ばしてリングをくぐろう。ちなみに、右下のスイッチへ向けてリング雲を突き飛ばせば、リングをくぐりつつスターチップも拾えるので、より高得点を狙える。

Twin Seeds

コース 3

カーブが多く高低差もあるので、アイテムの位置をきちんと覚えておかないと、リンクをつなげるどころか、アイテムを取りのがしてしまう。後半に設置されている風船は、割るとブルーチップが手に入る。

25

0 50 100 150 200

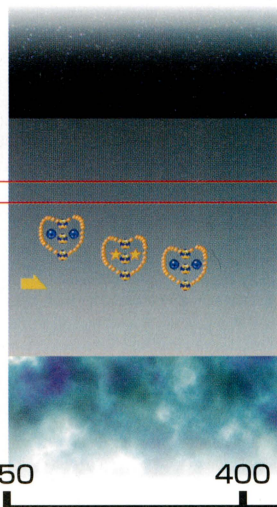
B地点

CHECK POINT 1

スイッチを押すのを忘れずに

コース2のイデアキャプチャーを破壊した直後に上昇すると、ポップンチップのスイッチがある。これを押したら、すぐにドリルダッシュをしてリンクボールへ向かえば、スターチップ→リンクボール→ダブルリングの順にアイテムを取ることができ、リンクも継続できる。

CHECK POINT 2

真横から突っ込め

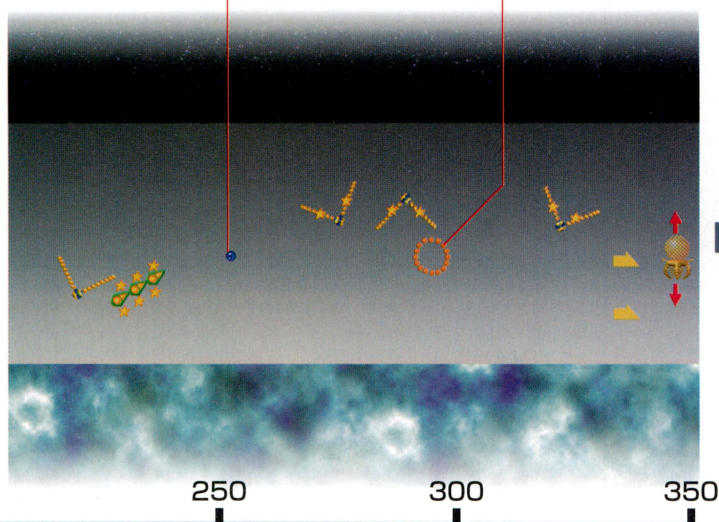
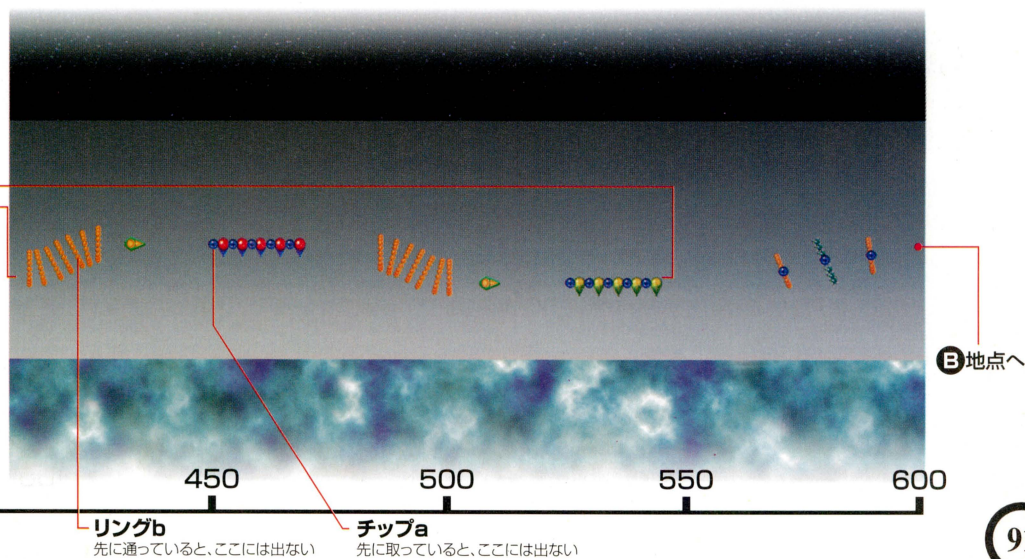
ダッシュボールにふれる瞬間に✚ボタンから指を離して、ドリルダッシュを使えば（ボタンは押しっぱなし）、並んでいる風船をすべて壊してブルーチップを回収できる。ヘタに✚ボタンを操作すると、角度がずれて、ブルーチップを入手するのに時間を食うハメになるぞ。

ナイトメアン	アイテム
	ブルーチップ ×20+10(風船) スターチップ ×19 リング ×26 ダブルリング ×8 トゲリング ×1 リンクボール ×1

ランク	スコア
A	15,000以上
B	10,500以上
C	6,000以上
D	3,000以上
E	1,500以上

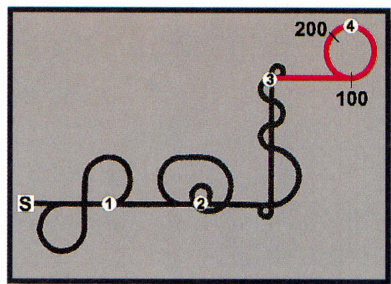
B地点へ

450
500
550
600

リングb
先に通っていると、ここには出ない

チップa
先に取っていると、ここには出ない

Twin Seeds

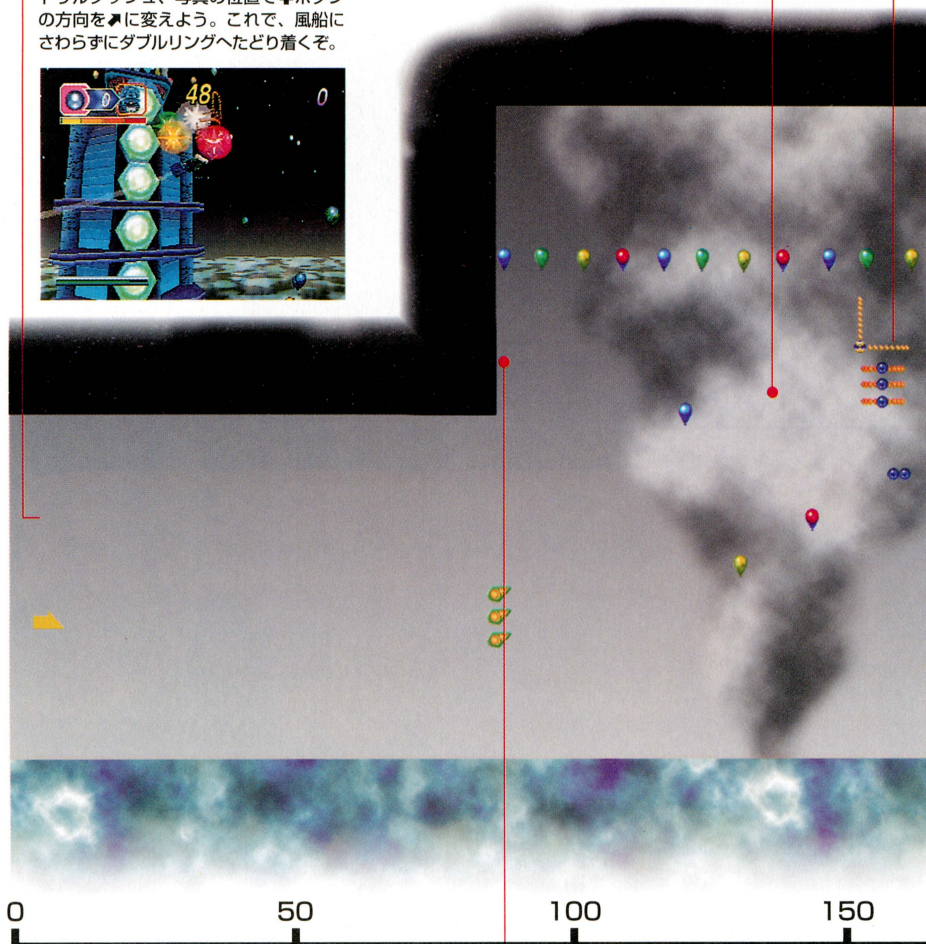
コース 4

いよいよ最終コース。風船につかまってしまうとタイムロスにつながるから、それをいかに防ぐかがポイントだ。効率よくブルーチップを集めたい。

CHECK POINT 1

ダブルリングへ一直線

スタートから✚ボタンの➡を押しつつドリルダッシュ、写真の位置で✚ボタンの方向を⬈に変えよう。これで、風船にさわらずにダブルリングへたどり着くぞ。

風船が上昇してくる

0
50
100
150

Ⓐ地点

ナイトメアン	アイテム
	ブルーチップ ×20+28（風船） リング ×6 ダブルリング ×3 トゲリング ×2

ランク	スコア
A	11,000以上
B	7,700以上
C	4,400以上
D	2,200以上
E	1,100以上

CHECK POINT 3

最後のスコアかせぎ

５つのリングを通り抜けた時点で、ブルーチップは20個集まっているはずだ。すぐにイデアキャプチャーへ向かってもいいのだが、設置してある風船をドリルダッシュで壊していけば、ブルーチップが手に入るのでリンクも得点もかせげる。ただし、上に並んで設置されている風船はゆっくり上下移動しているため、それにあわせて飛ぶ角度を調整していかないと、すべてリンクするのは不可能だ。

地点へ

CHECK POINT 2

進入角度が重要だ

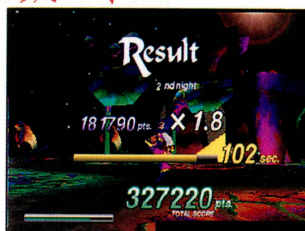
リングの列にトゲリングがはさまっているため、加速しながらリングの中心をイッキに通過しないと、トゲに当たってタイムを減らされてしまう。ここは、手前にあるブルーチップ×２を取った直後にドリルダッシュを使い、直後に✚ボタンを⬆に入れよう。これで難なく通過できるはずだ。

200 250

ボスの倒しかた

5つのイデアを集めた先に待っているのは、セカンドレベルと呼ばれるボスや、ナイツと同じ力を持つファーストレベルのライバル、リアラ。

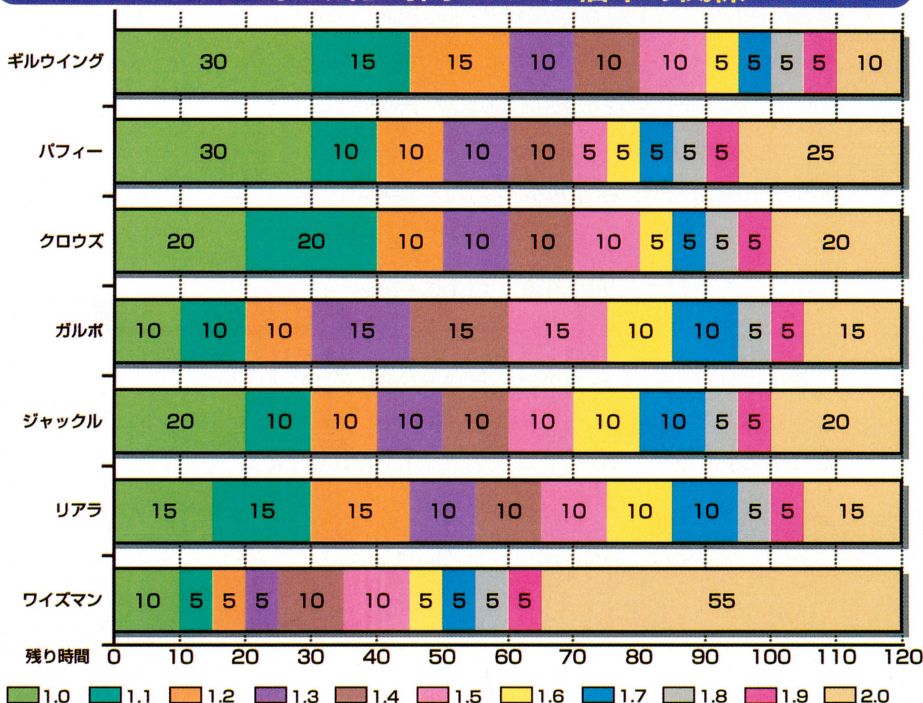
彼らとの闘いに勝利すると、そのときの残り時間に応じて、ドリーム中に出した得点がさらに1～2倍される。時間と倍率の関係は、下の表のようにボスによってまちまちだが、1.5倍を下回ると最終的なランクが落ちてしまう場合もあるので、なるべくそれ以上は出したいところ。むろん、ハイスコアを目指すなら2.0倍は必須だ。次ページよりボスの倒しかたについて、1.5倍以上を出せる簡単な方法と、2.0倍を狙う方法にわけて紹介しよう。ただし、ワイズマンに関しては自力で攻略してほしい。

なお、通常はどのドリームでどのボスが出るかはランダムで決定されるが、すべてのボスを倒したあとなら、「Option」の「NIGHTMAREN」の項目で、どのドリームでも同じボスが出るように設定することができるぞ。

◀ボスを倒すと、残り時間に応じた倍率が表示される。これが1.5倍以上ならランクが上がる可能性があるが、1.5倍未満だと下がってしまう場合も……。

▶すべてのボスを倒したあとなら、「Option」で、どの面でも同じボスを出すことができるようになる。ラクな相手を選択して、オールAランクをめざそう。

クリア時の残り時間とスコア倍率の関係

	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
ギルウイング	30	15	15	10	10	10	5	5	5	5	10
パフィー	30	10	10	10	10	5	5	5	5	5	25
クロウズ	20	20	10	10	10	10	5	5	5	5	20
ガルポ	10	10	10	15	15	15	10	10	5	5	15
ジャックル	20	10	10	10	10	10	10	10	5	5	20
リアラ	15	15	15	10	10	10	10	10	5	5	15
ワイズマン	10	5	5	5	10	10	5	5	5	5	55

残り時間 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120

※グラフ内の数字は、そのスコア倍率が維持される時間の幅を表わす。

ギルウイング
GILLWING

シッポの長さ=残り体力なのだ

ギルウイングのとる行動は、ひたすら前へ飛びつづけて、ナイツに近づいたら高度を下げることだけ。
ふつうに倒すなら、ギルウイングの頭をつかんだあとタッチダッシュで攻撃、これをくり返せばいい。攻撃を受けて取れた頭は、すぐに再生するが、そのたびにシッポが短くなっていく。つまり、シッポが尽きればもう再生できないのだ。なお、シッポか再生中の頭にふれるとダメージを受けるので、後方から追いかけたり、攻撃を急いだりしないように。

▲▶まずは、斜め下から持ち上げるような感じでギルウイングのアゴをつかむ。そしてタッチダッシュ！ これをくり返そう。

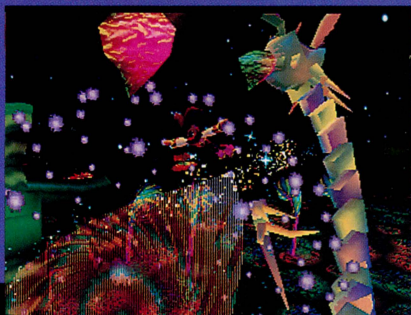
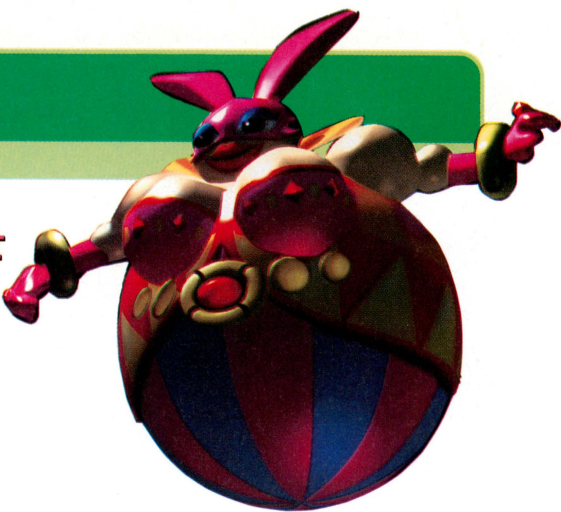
▲再生中の頭はつかめない。頭が完全に再生して、ツバサを1回はばたかせるまでは待ち、それからつかみに向かおう。

スコア倍率2.0獲得法

パラループで一撃必殺だ

シッポはつかめないが、じつは、パラループで囲むとダメージを与えることができる。しかも、シッポの先端を囲めば、一撃で倒すことも可能なのだ。囲むコツは、写真にあるとおり。一撃で倒せず、シッポの先端が残ってしまった場合は、頭部にタッチダッシュを仕掛ける通常の攻撃方法へ切り替えよう。

▲ギルウイングの頭上を通過するように高さを合わせたあと、直進する。すれちがう瞬間に……。

◀0.5秒ほどダッシュしてから、下へ向かい、シッポにふれないように反時計回り。

▲成功すればこのとおり。リンク数が出ることもある。大きめのパラループを作るのが成功のカギだ。

パフィー
PUFFY

狙いを定めて奥へと飛ばせ

パラループは効かず、タッチダッシュも突き飛ばすだけでダメージにならない。こいつを倒すには、とにかく一番奥の部屋まで運ぶ必要がある。

パフィーをつかむと回転するので、狙った角度で突き飛ばして、奥へ奥へと持っていこう。途中のカベは、薄くなっている（網状や、格子状になっている）ところにぶつければ壊せるぞ。そして、一番奥の部屋のついたてにぶつければ、支えを失った大きな板がパフィーをプレスして倒してくれるのだ。

▲どこでもいいからパフィーの体をつかむと、周囲を回り出す。そのあとは、狙いたい角度になるまで待ち……。

▲タッチダッシュで突き飛ばす。角度をまちがえると、パフィーがあちこち跳ね回るので混乱するぞ。

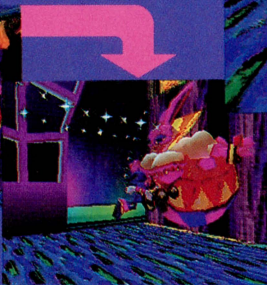
▲部屋のカベは、薄くなっている部分へパフィーをぶつければ壊すことができる。時間は十分あるので、あせらずに。

スコア倍率2.0獲得法

ミスは許されない

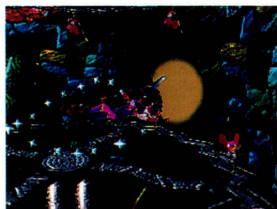
倒す手段は1つしかないので、とにかく早く奥へ持っていくこと。距離をかせぐために真横（水平方向）へ向かって突き飛ばし、ドリルダッシュで追いかけるのだ。ただし、カベの手前では奥へ飛ばせる角度が限定されるので、狙いにくいと思ったら、狙いやすい位置にパフィーがくるまで待つことも重要。

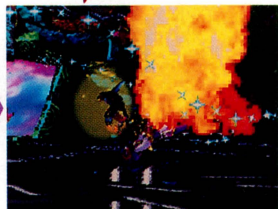
▲パフィーがカベのそばにいる。こんなときは、狙いをつけやすい場所にくるまで少し待とう。

◀急いでつかみにいっても、こういう状態になってしまう。

▲成功する角度が非常に狭いうえに、ミスしたときの時間のロスも大きい。あせりは禁物だ。

クロウズ
CLAWZ

足場にしている花火を壊そう

ナイツから逃げ回りつつ、上下に並ぶネズミ型花火に点火して飛ばしてくる、イヤなヤツ。花火は誘導してくるため回避は大変困難だが、点火してから飛ぶまでの間なら、ドリルダッシュなどすべての攻撃手段で壊せる（※点火前でもパラループなら壊せる）。クロウズは花火を足場にしているので、ヤツを追いかけてどんどん点火させ、タッチダッシュで壊していけば、そのうち花火が尽きて身動きがとれなくなる。最後はつかまえてタッチダッシュでOK。

▲クロウズは黒くて見にくいが、黄色いスポットライトに照らされているので、それを目印にしながら追跡する。

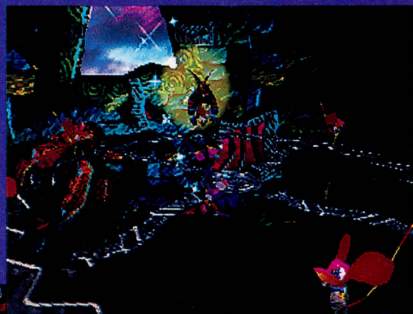
▲ナイツが近づくと、別な花火へと逃げていく。直前にいた場所には点火中の花火があるから、タッチダッシュで粉砕。

▲これをくり返せば、そのうち花火がなくなって、ヤツは移動できなくなる。つかまえてしまえばこっちのものだ。

スコア倍率2.0獲得法

高速移動&パラループがカギ

点火前の花火をパラループで、点火中ならドリルダッシュで、すばやく壊していく。花火が並んでいる円盤は、下は左に、上は右に回転しているため、下は右へ進みながら、上は左へ進みながら壊していくと効率がいいぞ。時間の余裕はないので、花火をつかんでしまうとアウトだ。練習あるのみ。

▲スタート直後に右下へ向かい、時計回りでパラループを描く。すぐさま右へドリルダッシュ！

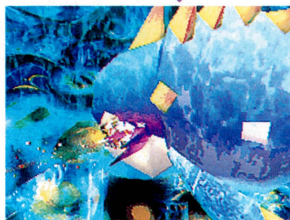
◀花火に接近したらダッシュを止めてパラループ（点火中ならドリルダッシュ）。これをくり返す。

▲下をすべて壊したら真上へ向かい、同じ要領で壊していく。ダッシュ方向は左なので注意。

ガルポ
GULPO

ボスのいる位置を探せ

水柱の中を動き回っているガルポを倒すには、周囲にある魚の形をしたダッシュボールを使って、体当たりを仕掛けるしかない。しかし、ヤツを真正面に見すえた位置にあるダッシュボールでしか攻撃できないため、とにかくそれを探すことが重要。

なお、しばらくほうっておくと、ガルポはダッシュボールへ向けて紫の弾をいくつか出す。これがダッシュボールにふれた場合、攻撃判定のある電撃を発するので、そばにくるようなら逃げよう。

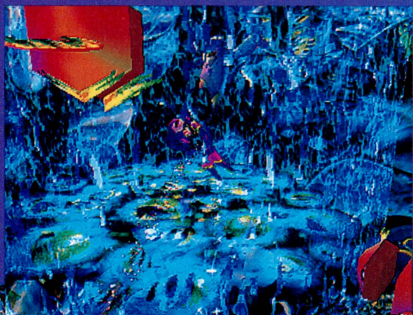
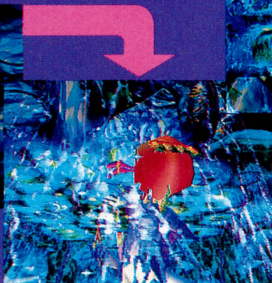
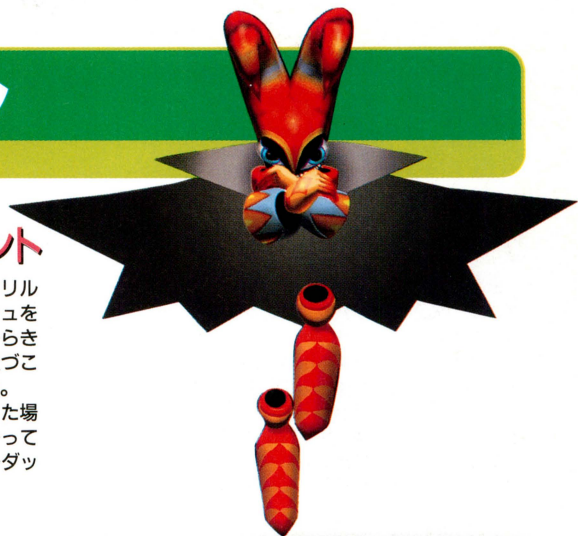
▲▶ガルポを正面に見すえたダッシュボールを探して、それにふれる。角度が合っていれば、たいていヒットする。

▲見失ったときはとりあえずポーズボタンを押して、よーく探してみよう。いないようなら、上(下)へ移動して再チェック。

スコア倍率2.0獲得法

速攻勝負だ

攻撃を受けたガルポはしばらく逆さになるが、このときに体当たりすると、与えるダメージが2倍になる。まずは、ガルポと高さを合わせて右へ向かい（動作が遅れたら少しダッシュしておく）、右遠方→左下（左寄り）→左上（左寄り）と連続でダッシュボールにふれれば、3発で倒せて2.0倍が出るぞ。

▲上→右と移動して、配置された瞬間のダッシュボールにふれたら✚ボタンを左下へ入力しておく。

◀左下へ向かってすぐの位置にあるダッシュボールへ。左下→左と入力するのがポイント。

▲同様のやりかたで、左上→左と入力して最後の体当たり。途中の操作が遅いと、これが空ぶるぞ。

ジャックル
JACKLE

カードのかわしかたがポイント

まずはジャックルと同じ高さに合わせて、ドリルダッシュで突進。カードを投げてきたらダッシュを中断して、上からきたカードは斜め下へ、下からきたカードは斜め上へとリズミカルにかわして近づこう。ジャックルはカードを4枚連続で投げるぞ。

タッチダッシュでマントを取ることに成功した場合、ジャックルの本体はマントへまっすぐ向かっていく。先にマントの上で待ちかまえて、タッチダッシュで迎撃していけばOKだ。

▲ジャックルへ向かって、正面から突っ込む。カードがせまってきたら、細かく動くためにダッシュをやめること。

▲およそ0.5秒間隔で斜め上→斜め下と波打つように動かせば、うまいぐあいにカードをかわしつつ相手をつかめる。

▲マントを取ったあとは、マントの上でジャックルがくるのを待ち、タッチダッシュで突き飛ばすのをくり返すだけだ。

スコア倍率2.0獲得法

斜め上へ突き飛ばせ

倒しかたは通常と変わらないが、タッチダッシュのときに斜め上へ突き飛ばすと、間合いがあまり離れず、早いペースで攻撃することができるぞ。

余談だが、タッチダッシュで突き飛ばしたあと、マントを見失うことがよくある。そんなときは、とりあえずポーズをかけて探してみるといいだろう。

▲少しでも早く攻撃するために、マントの真上ではなく、マントの前に出てジャックルをつかもう。

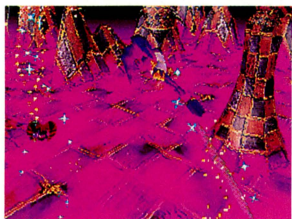
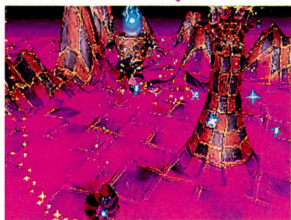
◀つかまえると回転するので、斜め上（場合によっては斜め下）へ向いたときに突き飛ばす。

▲すぐにジャックルの位置を把握して、向かってきたら再度つかまえる。かわされないように。

リアラ
REALA

大きなパラループを描こう

ナイツと同じ能力を持つリアラだが、じつはかなり簡単に倒せる。リアラの飛んでくる方向へ向かっていき、ある程度接近したら、こまめにダッシュしつつ大きなパラループを描いていると、そのうち勝手に巻き込まれてくれるのだ。あとはこのくり返しでOK。ただし、ダッシュゲージをかなり使うので、パラループ中以外はダッシュしないように。

なお、リアラと正面衝突すると、速度の速いほうが相手を吹き飛ばせるが、ダメージにはならない。

▲▶一見手強そうだが、じつはダッシュを使いながら大きなパラループを描いていると倒せてしまうリアラ。

▲リアラとほぼ同じ速度で正面衝突した場合、このように組み合うことができる。いわゆる「つばぜり合い」状態だ。

スコア倍率2.0獲得法

横長のパラループを描こう

登場シーンの間にリアラと同じ高さまで上昇し、左へドリルダッシュ。ある程度接近したら、ダッシュをやめたあと下向きに急反転し、再びドリルダッシュしながら斜め上へ向かう。円すいを横に向けたような形のパラループを描けば、タイミングしだいで当たるぞ。ダッシュ後、これをくり返せ。

▲タイミングがピタリと合えば、リアラは突っ込んできてくれる。これを3回くり返せばいい。

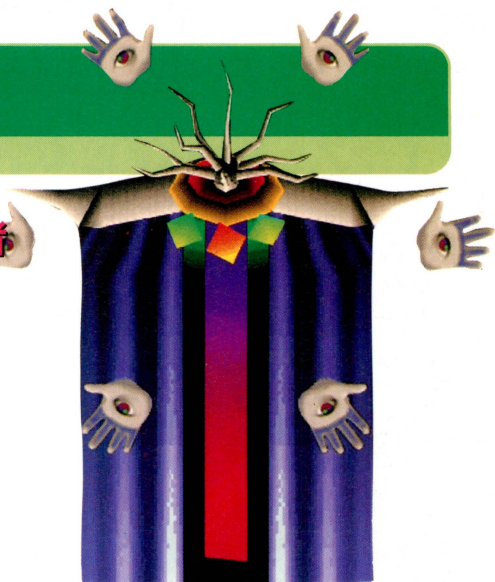
▲リアラの登場シーン。よく見ると、奥にナイツがいて動かせるので、上昇したあと左へダッシュ。

◀ある程度接近したらダッシュをやめたあとに反転して、再度ダッシュ。横長のパラループを作る。

ワイズマン
WIZEMAN

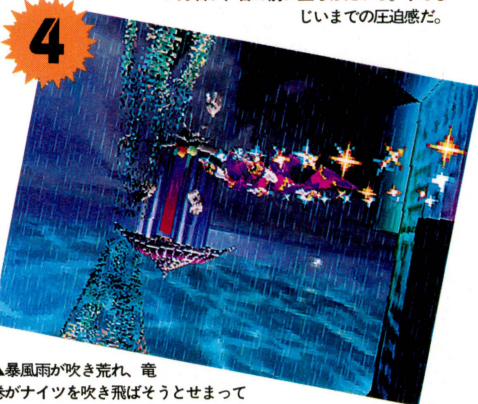
4種の世界をあやつる支配者

ナイトメアの創始者にふさわしく、セカンドレベルが１つしか生み出せない世界をワイズマンは４つもあやつり、それぞれに応じた攻撃をくり出してくる。また、肉体の周囲にはりめぐらされたバリアのため、ふれることさえ困難。しかし、ここまできたキミなら、かならず打ち勝つことができるはずだ。

ところで、写真を見るとナイツが２人いるようだけど？　……ここから先は、自力でゲームを進めてほしい。感動のエンディングは、もうすぐだ！

４パターンの攻撃をすべて見切れ!!

▲最初にだけ見ることのできる攻撃だ。首飾りのところから、高速の誘導弾を撃ってくる。

▲宇宙空間が広がるなか、ズラリと並んだ大量のいん石が、目の前に立ちはだかる。すさまじいまでの圧迫感だ。

▲宇宙から一転して、雪山の風景へ。大量の巨大な雪の弾が、ぶ厚いカベとなって押し寄せてくる。

▲暴風雨が吹き荒れ、竜巻がナイツを吹き飛ばそうとせまってくる。このあとは、2の攻撃へもどる。

COLUMN

イラストで見る『NiGHTS』

美しいCGでゲーム全編が構成されている『NiGHTS』だが、開発段階では、何点かのイラストも描かれている。メイン・デザイナー、大島直人氏のスケッチブックからお借りした貴重なカラー・イラストをここに紹介しよう。

▲ナイツの百面相。オープニングで一瞬見せるユニークな表情は、ここからきている？

▲ポスターかなにかを想定して描かれたものだろうか。ナイツとリアラを中心に、パフィーやジャックルというセカンドレベル勢の姿も見える。

▲ギルウイングの原画。あらためて見ると、のんびりしてそうなヤツだ。

◀ずるがしこいクロネコのイメージが、イラストからもただようクロウズ。

『NiGHTS』を
もっと楽しもう！

めざせ!! Aランク

どのドリームに挑戦するにしても、高いランクを出すコツというのは、わりと共通している。ここでは、Aランクを獲得するために必要なことがらを、10の項目に分けて紹介しよう。全コースをAランクでクリアしたとき、なにかが起こる！

Aランクを獲得するための10カ条

1. イデアキャプチャーを早く壊す

イデアキャプチャーを壊すと、かかった時間（ナイツと同化する前にエリオットやクラリスが歩いた時間も含む）に応じたボーナスが入る。むろん、早いほど高得点。その後のボーナスタイムに時間を残す意味でも、なるべく早く壊そう。

◀取ったブルーチップの数が20個未満のときにイデアキャプチャーに入ると、約2秒のタイムロスになる。20個そろうまで、イデアキャプチャーには絶対に入らないこと。

2. 時間ギリギリまでスコアをかせぐ

イデアキャプチャーを破壊してイデアを手に入れたあとは、ボーナスタイムとなる。ボーナスタイム中は得点が2倍になるので、ここでどれくらいかせげたかが、クリア後のランクに大きく影響してくるぞ。ただし、ソフトミュージアム・コース2&4の、ミュージアム内にあるトランポリンでのボーナス点は2倍にならないので注意。

また、コースをクリアするまでに取ったブルーチップは、イデアパレスに入ったとき、1個につき50点のボーナス・ポイントになる（イデアキャプチャーを破壊するために使った20個はのぞく）。最大で99個までしかストックできず、残りは計算されないが、それでも合計4950点。まさに、1粒で2度おいしいのだ。

3. とにかくリンクを伸ばす

リンクの利点は、なんと言っても得点が10→20→30→……→100と増えていくところ。むろん、ボーナスタイム中なら得点が2倍になるので、最大値は100×2。無限リンク可能なコースでは、リンクをとぎれさせないことが重要だ。

◀どこからどこまでリンクさせることができるのか、試行錯誤してほしい。無限リンクがキマると本当に気持ちいいぞ。

詳細は106ページ

4. リンクボール・ボーナスは確実に

リンクボールは、表示されている数字と同数のアイテムを、リンクしながら取れば割れる。つまり、数字＝（リンク数－1）となればOKだ。もらえるボーナスは1000点。1周するごとに復活するので、毎周取って点数アップにつなげよう。

◀フローズンベル・コース2にあるリンクボールの数字は、なんと32。この場所と、スティックキャニオン・コース4のタワーにあるリンクボールは、割るのが非常にむずかしい。

5. ナイトメアンを倒すかどうかを考える

ナイトメアンは倒すと200点入るが、無視して進んでかまわない。しかし、リンクの障害になりそうなら、さっさと倒すにかぎる。リンクが狙えない区間にナイトメアンがいる場合は、ボーナスタイム中に倒して200×2点をいただこう。

◀逃げ足が速いうえに、近づくと放電するガオ。サードレベルの中で1、2をあらそう手ごわい相手だ。攻撃能力のあるサードレベルは、対処法を覚えておいたほうがいいだろう。

6. 多少のアイテムの取りのがしは無視

のがしたチップやリングを取りに引き返すより、気にせず先へ進んでリンクを維持したほうが、点数は高くなるし、時間の節約にもなる。ただし、スティックキャニオン・コース4のように、うかつにブルーチップを取りのがせない場所は例外。

◀スティックキャニオン・コース4は、時間の関係で1周しかできない。ブルーチップをのがしすぎると、イデアキャプチャーを破壊できず、取り返しのつかないことになる。

7. ナイトピアンを殺さない

2コース目をクリアするまでピアンを1匹も殺していなければ、3コース目に入ったとき、イデアパレスの上にプレートを持ったピアンが出現する。4コース目でこれにふれると、それまでに取ったスターチップの数×10点をもらえるのだ。

◀これがボーナスをくれるピアン。4コース目にならないとふれることはできない。ボーナスは1度だけしかもらえないので、4コース目をクリアする直前にふれたほうがおトク。

8. アクロバットタイムを活用する

アクロバットタイム中は、とにかくたくさんのアクロバットをこなそう。時間内にこなした数が10を超えれば、あとは1増えるごとに2000点入る（ボーナスタイム中ならさらに2倍！）ので、スコアが飛躍的に伸びることウケアイだ。

◀アクロバットは、先へ進みながらやるより、その場で行なったほうがいい。なお、天井や地面の近くで行なうと……！

詳細は108ページ

9. 特殊ボーナスをゲットする

特定のコースには、マップ上の仕掛けで点数をかせげる場所がある。また、メピアンをパラループで倒すと1匹80点になるが（ボーナスタイム中なら2倍になる）、これも一種のボーナスか？　なお、ナイトピアンは点数にならないぞ。

◀ソフトミュージアムのトランポリンは時間がかかるので、回転に自信のある人以外は無視して進んだほうがいい。

詳細は114ページ

10. ボスを早く倒す

ボス戦ではいっさい点数が入らないが、倒したときの残りタイムにより、コース1～4間で取った合計得点がさらに1.0～2.0倍される。どのボスも、やりかたしだいで2.0倍が狙えるので、94ページの「ボス攻略」をよく読んでボス戦にのぞもう。

◀普通にタッチダッシュで倒そうとすると、かなり時間のかかるギルウイング。しかし、じつは意外な弱点が……。

詳細は94ページ

リンクをつなげるテクニック

パワーパネル、アクロリング、リンクボールをのぞいた各種アイテムは、取ったあと1秒以内につぎのアイテムを取れば、リンクが成立する。リンクをつづけていると、アイテムの得点が「10+リンク数×10（最高で合計100点）」と高くなっていくうえ、イデア入手後なら、さらに2倍！　リンクは、高いスコアを狙うための必須テクニックなのだ。

リンクをかせぐときに重要なのが、パラループとドリルダッシュの使いかた。ドリルダッシュで移動速度を上げて、要所要所でパラループ、というのが基本的なリンクのつなげかたになるためだ。

アイテムの多くは、適当に並んでいるように見えて、じつはリンクを狙いやすいように巧妙に配置されている。なぜここではブルーチップの周りにスターチップが置かれているのか、というように、マップ・デザイナーの意図を考えてみるのもいいだろう。

パラループでリンク時間を延長できる

チップの集まりを一度に回収するのに有効なパラループだが、これにひと工夫くわえると、離れた場所でもリンクをつなげる橋渡しに使うこともできる。

まずはリンクがとぎれないように、集団の外側にあるチップだけを取りつつ、大きく1回転。パラループができると、中のチップは吸い寄せられてくるが、すかさずドリルダッシュを使って先へ進むと、チップがナイツを追尾してくるのだ（これを本書では「チップを引きずる」と呼ぶ）。引きずられたチップは1秒以内にナイツに追いつくため、それまではリンクがとぎれないし、さらに1秒以内につぎのアイテムまでたどり着けば、リンクは継続される。このテクニックなくして無限リンク（次ページ参照）は成立しないので、かならずマスターしよう。

ふつうに取ると

▲ソフトミュージアム・コース1。イデアパレスの手前にあるスターチップを取ったあと、パレスの上を通過して先へ。

▲しかし、つぎのリングへの距離が長い。このときはまだリンク数が表示されている（リンクがとぎれていない）が……。

▲リングをくぐるころには、リンク受付時間の1秒がすぎている。また最初からリンク数を増やしていくことに。

パラループで取ると

▲外側のスターチップだけを取りつつ、残りをパラループで囲む。同時にドリルダッシュすると……。

▲残りのチップがナイツを追いかける形に。これが追いつくまで1秒かからないので、その間リンクもとぎれない。

▲スターチップが追いついてから1秒以内にリングへたどり着ければ、このとおり。見事にリンクが継続するのだ。

●ダッシュの使いわけがカギをにぎる

高速移動に使うドリルダッシュも、リンクをつづけるのに欠かせないテクニック。しかし、ボタンを押しつづけていると制御がほとんどきかず、地形にぶつかると跳ね返ってしまうという欠点もある。

そこで、ボタンをポン、ポンとゆっくり押して小刻みにドリルダッシュしてみよう。こうすると、高速で飛びながらナイツを制御できるのだ。ただし、この操作は、ボタン押しっぱなしのダッシュよりもドリルダッシュゲージの減りが早く、無意味に使っているとすぐゲージがゼロになってしまう。

細かい操作が必要ないところではボタン押しっぱなしのダッシュ、大きめのパラループを描いたり、高さがずれているアイテム同士をリンクしたい場合は小刻みのダッシュ、と使いわけよう。

▼ボタンを短く押すと、通常飛行にもどっても慣性が働くので、しばらく高速で飛んでいられる。こんなに大きなパラループも簡単につくれるぞ。

▲ゲージがゼロの状態でボタンを押すと、かならず一定距離ダッシュを行なう。ボタンを連打すれば高速飛行できるが、通常のダッシュより遅い。

●無限リンクを狙え!!

最終ドリーム以外の各ドリームの1コース目は、アイテムがほとんどとぎれることなく並んでいるため、何周もリンクしつづけることが可能だ（これを「無限リンク」と呼ぶ）。制限時間ギリギリまでリンクできれば、驚異的なスコアをたたき出せるので、ぜひ挑戦してほしい。

無限リンクをめざすには、各コースのポイントを押さえることが最低条件だ。パラループによるチップの引きずりや、小刻みダッシュも有効に使っていこう。また、リンクをつづけていると、そのうちプレッシャーを感じはじめるだろう。テクニックだけでなく、この重圧をはねのける精神力も必要だぞ。

◀コースによっては、350以上のリンク数が出ることも。極限にいどめ!!

スプリングバレー

最初でありながら、6ドリーム中でもっとも高難度。ふつうに行ってもイデアパレスの前後（ダブルリング～チップ間）でリンクがとぎれるが、コースを逆走すれば可能となる。チップの引きずりをフル活用すると、ギリギリでリンクできるのだ。

ミスティックフォレスト

難関は2つ。イデアキャプチャーの前後にブルーチップとスターチップがあるが、その間の距離が長く、つなげにくいのだ。イデアパレスの前後のチップも、ダッシュでギリギリつながるくらい離れているうえ、高低差もあるため、つなぎづらい。

ソフトミュージアム

左の2ドリームにくらべれば、かなりラク。イデアパレス前後のスターチップ～リング間が離れているため、ややリンクしづらいくらいだ。ここさえ気をつけておけば、あとはジャマなナイトメアンをさっさと倒しておけばいい程度。

スプラッシュガーデン

噴水のところが難所。噴水と噴水の間のスターチップを引きずりながら、右の噴水に乗って奥へ移動しなければならないのだ。チップを上に2、3個残してパラループを描き、攻撃範囲の広さでそれを吸い寄せるというテクニックを使おう。

フローズンベル

とくにむずかしいところはないが、1周が短いので同じところを高速で何周もしなければならず、凡ミスをしやすい。

また、スニップにも注意したい。口からはく冷気に当たると凍って足止めされるため、リンクがとぎれてしまうからだ。

スティックキャニオン

全体的に難易度が高い。後半の磁力が発生しているところではブルーチップと高さを合わせて右にダッシュすれば、スムーズに取ることができる。

このコースのナイトメアンはガオとキルクル。非常にジャマなので1周目に倒しておこう。

アクロバット飛行のすべて

飛行中にLかRボタンを押すことで、ナイツはアクロバット・アクションを行なう。そのアクション自体に特別な効果はなく、まさに“魅せ技”でしかないのだが、8秒間のアクロバットタイム中ならばボーナス点が得られる。しかも、そのボーナス点は、ちがう種類のモーションを出すごとに、100→200→……→1000→2000→(以降2000)と高くなっていく。

アクロバットタイムは、LRボタンを同時に押すことで中断できる。また、アクロバット途中にドリルダッシュを使うと、動作を中断できるが、その場合はLRボタン同時押しのとき（後述）とちがい、得点が入らない。ちなみに、アクロバットタイム終了後は、こなしたモーション数に応じて、右下の表のようなホメ言葉が表示されるぞ。

▲アクロリングをくぐると、トゥインクルダストが黄色のオビに変わる。

▶そしてアクロバットタイムに突入。たくさんのモーションを出そう。

●アクロバット飛行の種類

アクロバット・モーションは、全部で30種類以上。そのうちの大半は、ナイツの飛行角度と押したボタンの種類によって変化する「通常モーション」。残りは、空中に描いた円の大きさや形で決まる「ループ系モーション」だ。右ページにそのパターンを掲載したので、見かたを解説していこう。

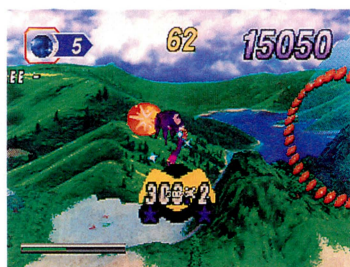
A～Jのアルファベットは、ナイツの飛行角度を表わしている（※ナイツが右向きのとき。左向きのときは左右対称になる）。プログラム上で16方向が判定されているわけだ。

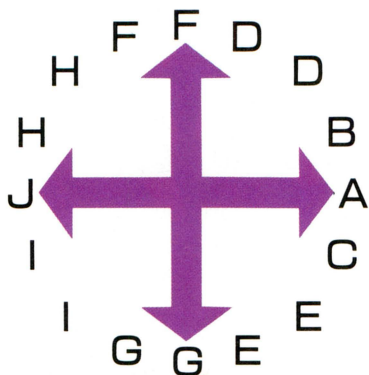
「LRボタン同時押し」というのは、LRボタンをほんの一瞬だけ同時押し（マルチコントローラーなら、LRボタンを浅く同時押し）するということ。ちょっとでも長く押しすぎるとアクロバット飛行が中断されてしまうため、この操作はかなりむずかしい。どうしてもできないという人は、先にどちらかのボタンを押してから1秒ほど待ったのち、もう片方のボタンを押すようにしよう。意外と簡単にモーションを出せるようになるぞ。

アクロバット数とホメ言葉の関係

アクロバット数	スコア	ホメ言葉
1	100	NICE
2	200	
3	300	
4	400	WONDERFUL
5	500	
6	600	EXCELLENT
7	700	
8	800	COOL
9	900	MARVEROUS
10	1000	SUPERB
11以上	2000	DREAMY!!!

●フィニッシュはかならずLRボタン同時押しで

アクロバットタイムが残りわずかになり、これ以上のモーションは出せないという状況になったら、わざとLRボタンを同時に押してブレーキをかけ、アクロバットタイムを終わらせてしまおう。ブレーキをかけると、その直前に出していたモーションの得点がもう一度もらえるからだ。数多くのモーションを出したあとなら、それだけ高い得点をかせげるぞ。なお、アクロバットタイムの終了タイミングは、慣れでおぼえるしかない。BGMで時間をはかってもいいが、微妙にタイミングがズレる場合もあるので、確実とは言えないのだ。

◀アクロバットタイムが終わりそうになったらブレーキ！　地味だが、確実に点数をかせぐことができる。

通常モーション

ループ系モーション

●SMALL LOOP(小さな円)
●MIDDLE LOOP(中くらいの円)
●LARGE LOOP(大きな円)
●GIANT LOOP!(巨大な円)
●8CROSS(8の字)
●CLOVER LEAF!(クローバー)

8CROSSはループをどれか1つ成立させたあと、あらためて(重要)、その円の大きさで8の字を描くと成立。CLOVER LEAF!は、8CROSSの成立後あらためて、その大きさの8の字を、中心点が一致するように縦横につくると成立する。

入力 方向	Lボタン	Rボタン	LRボタン同時押し
A	MIXER(ミキサー)	TWISTER(たつまき)	SWING(ゆれる)
B	DANCE(ダンス)	PARASOL(日傘)	MOON(月)
C	ROULETTE L(ルーレット)	ROULETTE R(ルーレット)	CROSS(クロス)
D	L-WING(L字の翼)	ARROW(矢)	ROCK'N ROLL(ロック)
E	BASKET(かご)	SCREW(ねじ)	TRIANGLE(三角)
F	BALLET(バレエ)	TORNADO(トルネード)	BOOMERANG(ブーメラン)
G	T-FALL(T字の滝)	V-FALL(V字の滝)	SPIN(スピン、回転)
H	AX L(斧)	AX R(斧)	SLING(パチンコ)
I	DRILL(ドリル)	TYPHOON(台風)	SONIC(ソニック)
J	SCORPION(さそり)	WIND(風)	SPACE(宇宙)

●秘技「壁キャンセル」

個々のアクロバット・モーションはダッシュやブレーキで中断(キャンセル)できるが、その場合、中断されたモーションの得点は入らない。しかし、動作中に地面、カベ、岩といった地形や障害物にぶつかった場合は、得点が入るうえにモーションも中断される。つまり、地形や障害物にナイツをこすりつけながらLやRボタンを連打すると、ふだんよりも速いテンポでモーションを連発できるのだ。地形の角度が変化するごとにモーションの種類も変わるので、デコボコの地形でこれを行なえば、アクロバット・ボーナスは一気にアップ！　唯一にして最大の欠点は、見た目に美しくないということか……。

◀壁キャンセルを使えば、イデア入手前でさえ1万点以上かせぐことも可能。

A-LIFEシステムのひ・み・つ

ドリームマップ上にひとつの生態系を作りあげ、プレイヤーが干渉することでさまざまな変化を見せてくれる……それがこのゲームのウリのひとつ「A-LIFEシステム」だ。ナイツやエリオット、クラリスが何を行なうと変化がおとずれるのか、ピアンたちの姿が変わる原理は何なのか、その秘密をここに明かそう。これを読めば、きっと『NiGHTS』のちがうおもしろさが見えてくるはずだ。

ナイトピアンの性質

「その家のナイトピアンを見れば、プレイヤーの性格がわかる」と言われるほど(?)、ナイトピアン(以下、ピアン)は、プレイヤー・キャラであるナイツ、エリオット、クラリスの行動に対して、すなおな反応をしめす。ふだんは好き勝手に生活しているピアンだが、こちらが近づくと、それまでの行動により、よろこんで近寄ってきたり一目散に逃げ出したりするのだ。基本的に、ピアンは無害な弱い生物なので、彼らをいじめても何もいいことはない。できるだけ優しく接してあげたほうがいいだろう。

◀彼らがこの「ナイトピア」の住人であるナイトピアンだ。プレイヤーに対する友好度によって、ドリームのBGMが変化するぞ。

ナイトピアンの行動バリエーション（ほんの一部）

▲プレイヤーが近づくと満面の笑みをうかべて手を振ってくれる。好感度が高くないと見られない行動だ。

◀飛ぶだけが移動手段ではない。トコトコとコース上を歩きつづけることだってあるのだ。

▲ほうきを持って、掃除をしている。しかし、あきるとほうきを放り出してどこかへ行ってしまう。

▲「ラララ～」と気持ちよさそうに歌う。そのメロディは、どこかで聴いたことがあるような……？

▲ライク・ア・ローリングストーン。無表情のままコロコロと転がりつづける姿は、ちょっとこわい。

ナイトピアンを増やすには？

まず、絶対にやってはいけないのが、ピアンたちを殺してしまうこと。ピアンがパラループに巻き込まれたり、ナイトメアン（以下、メアン）に食べられたりすると、確実に数が減ってしまう。パラループを使うときはピアンを巻き込まないように注意し、ピアンに向かっているメアンを見つけたらすぐさま倒すようにしよう。

複数のピアンが集まっていれば、そのうち交配によって卵を産む。その卵に対して、ナイツならタッチダッシュか密着してのドリルダッシュ、エリオットやクラリスならただ触れるだけで、卵をかえすことができるぞ。そうやってピアンを増やしていけば、さらに交配して卵を産む……という流れができあがる。ピアンが増えると、さまざまな特殊行動をとるようになるので、よく観察してみよう。

▲卵にふれると、ピアンが生まれる。なお、卵のままで一夜が経過する（そのドリームをクリアする）と、一部の卵は自然ふ化するが、なかにはメアンに食べられてしまう卵もある。

好感度を上げる方法

ピアンには、個々にプレイヤー・キャラに対する感情が設定されている。この感情は、プレイヤーの行動しだいでさまざまに変化していくぞ。

たとえば、ナイツのパラループにピアンを巻き込んでしまった場合、その現場を目撃したピアンは、プレイヤー・キャラへの好感度が大きく下がってしまい、それ以降、近づくとおびえたり逃げ出すようになる。逆にメアンを倒せば、それに襲われていたピアンの好感度が上がる。このように、ふつうに考えてピアンたちが喜ぶようなことをすれば、好感度も上がっていくのだ。

ちなみに、もっとも簡単な好感度の上げかたは、卵からかえしてあげること。生まれたばかりのピアンは、無条件でプレイヤー・キャラのことを好きになってくれるので、それ以後ひどいことをしなければ、いつも笑顔で接してくれることだろう。

◀ピアンをパラループに巻き込んでしまうと、周囲にいるピアンの好感度は一気にダウンする。好かれつづけたいなら即リセットしかない!?

▶寝ている。が、メアンが近づけばいきなり逃げ出すし、プレイヤーが近づいても反応する。

▲メアンが近づいてきたので逃げ出すピアン。好感度の低いプレイヤーが近づいても同じ行動をするぞ。

▶雪合戦をしているように見えるが、相手はいない。たんに雪を投げて遊んでいるだけかも。

▲フローズンベルでのみ見られる光景の一つ。せっせと雪だるまを作りはじめる。モデルはナイツか……？

▶工事現場で交通整理をしているおじさん状態。でも、仕事にあきると棒を放り投げてしまう。

▲掘削機を使っているピアン。しかし、どう見ても逆に使われているようにしか……。

NiGHTS メピアンの性質 NiGHTS

A-LIFEのカギをにぎるメピアンとは、簡単に言えばメアンとピアンの混血のこと。タッチダッシュやドリルダッシュでメアンを弾き飛ばし、ピアンにぶつけると、卵が生まれる。その卵をかえすと、メピアンが誕生するわけだ。ちなみにメピアンの卵は、ほとんどの場合、ピアンの卵と色がちがうぞ。

メピアンは、ピアンよりも生命力や繁殖力が高いので、数が増えやすい。放っておいても、どんどん交配して卵を量産するのだが、問題なのは、ピアンともムリヤリに交配（強制交配）すること。強制交配は、通常の交配より生命力を多く消耗するにもかかわらず、メピアンはメピアン同士の交配よりもピアンとの強制交配を好むため、生命力で劣るピアンはどんどん数が減り、やがて全滅してしまう。

メピアンは行動パターンが少ないので、変化を楽しむには、メアンをぶつけて体のパーツを作りかえるくらいしかない。ピアンの減少を阻止するためには、心を鬼にして、メピアンをパラループに巻き込んで間引きする必要もあるぞ。全滅したピアンを復活させたいなら、新規のデータではじめるか、メピアンも全滅させること。生物がまったくいなくなると、やがて、どこからともなくピアンが出てくる。

なお、メピアンにもそれぞれに好感度が設定されている。好感度の基本的な変化のしかたはピアンと同じだが、それ以外にも、アクロバットタイム中のアクロバット飛行を、メピアンは楽しみにしているようだ。試してみよう。

▲まず、ドリルダッシュかタッチダッシュでメアンをピアンにぶつける。

▶その直後に高い確率で、ふだんとちがう色の卵が産まれるのだ。

▲いつものように卵をかえしてあげよう。中からは、ぶつけたメアンのパーツを持ったメピアンが誕生する!! ちょっとこわい？

POINT 1 メピアンの姿はランダムで決まる

同じメアンをぶつけたからといって、いつも同じメピアンが生まれるとはかぎらない。ピアンと見分けがつかないようなメピアンから、足以外全部メアンという、なんとも不気味なメピアンまで、そのタイプはさまざまだ。卵をかえすまで、どんな姿かわからないぞ。なお、ピアンの姿に近ければ近いほど、あとでいいことがある。くわしくは次ページで。

▲上の2枚の写真は、ハロウをぶつけたときに生まれるメピアンの例。ハロウの顔はかわいいのでまだ許せるが、これがマムゥやパーティだったりすると……こわすぎるぞ！

POINT 2 メピアンどうしの交配について

同じ姿のメピアン同士が交配すると、同じ姿のメピアンしか生まれないが、ちがうタイプのメピアン同士が交配した場合は、両親のどのパーツが遺伝するかがランダムで決まる。

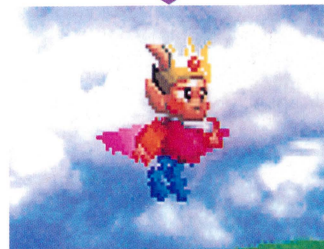
たとえば、ハロウのパーツを持ったメピアンと、マムゥのパーツを持ったメピアンが交配した場合は、かなりの確率で、両方のメアンのパーツを持ったメピアンが誕生する。これをくり返せば、何種類ものメアンが混じった、ものすごいメピアンができてしまうかも……!?

◀ちがうタイプのメピアン同士を交配させるとこんな感じに。コース内に3種類のメアンがいれば、もっとへんなメピアンを作ることも可能。

A-LIFE究極の秘密『スーパーピアン』とは?

メピアンどうしの交配の結果、ピアンのパーツのみが遺伝される（＝頭から足の先まで、すべてピアンのパーツになる）と、「スーパーピアン」が誕生する。スーパーピアンの大きな特徴は、①だれとも交配できない、②メアンに食べられることがない、③寿命とパラループに巻き込まれたとき以外は死なない、④メアンを見つけると石を投げつける、⑤「建築士の技能」を持っている、といったところ。

⑤の技能をいかし、スーパーピアンは「ピアンタワー」というオブジェを作ることに一生をついやす。その過程を解説すると、まず、スーパーピアンはひたすらコース上をさまよい、ここぞという土地を見つけたときに、ピアンタワーの建設をはじめる。このピアンタワーは、1日経過する（ドリームをクリアする）ごとに大きくなっていき、約8段階の工程をへて完成する。建設途中にスーパーピアンに寿命がおとずれ、志半ばにして死んでしまうこともあるだろうが、もう1回スーパーピアンを作ってあげれば大丈夫だ。なお、そのマップ上にいるピアン、メピアンが全滅してしまうと、ピアンタワーも一緒になくなってしまうので、その点には十分に注意してほしい。

◀まずはピアンのパーツを多く持っているメピアンを一カ所に集めて交配させる。ナイツとの好感度を下げ、メピアンを追いまわすと集めやすい。

◀うまい具合にピアンのパーツのみが遺伝されると、光かがやく羽と、威厳のある王冠をかぶったスーパーピアンが誕生するのだ!!

ピアンタワーの最終型を キミは目撃できるか?

『NiGHTS』超情報局

このコーナーでは、覚えておくとプレイに役立つものからちょっとしたお遊びまで、『NiGHTS』のおもしろさを倍増させるさまざまな情報を紹介していく。まだソフトを買ったばかりの人も、すべてのドリームでAランク・クリアを達成したという人も、ぜひ一度は試してみてほしい。

ソフトミュージアム・コース2&4の隠しボーナス

ソフトミュージアムのコース2とコース4にある美術館には、トランポリンを使った特殊なボーナスが隠されている。

具体的に説明すると、美術館の特定の場所で天井や床にふれてナイツの体が跳ねとばされたときに、✚ボタンを使ってナイツを1回転させるか、着地に成功するごとに、点数が加算されるのだ。

このボーナスは10点からスタートし、トランポリン・アクションを連続でキメることができれば、20、30、40……と10点ずつ増えていく。ただし、①ナイツが着地に失敗した（足以外の部分が床にふれた）、②ドリルダッシュを使った、③跳ねている間にトランポリン・エリアの外へ移動した、のいずれかの行動をとった場合は最初の10点にもどされてしまう。

なお、トランポリン・アクションはリンク数に含まれるが、ブルーチップ&スターチップを取ったりリングをくぐったときのように、そのリンク数によってボーナス点が倍増されることはない。

また、トランポリンで跳ねているときに✚ボタンとLorRボタンを同時に押すと、アクロバット飛行（109ページ参照）を行なうことができる。1つのモーションをキメるごとに、100点ずつもらえるぞ。

◀美術館の床にふれて、「ボヨン」という効果音が聞こえたら、トランポリン・アクションのはじまりだ。ナイツを空中で回転させて点数をかせげ。

▶足から着地して、もう一度ジャンプすればボーナス点が上昇。✚ボタンをうまく使って、足以外の部分が床にさわらないように操作していこう。

◀トランポリンで跳ねたときに、アクロバット飛行をすることもできるぞ。しかも、ボーナスタイム中ならば、点数が2倍になるのだ。

ミスティックフォレスト・コース4の隠しボーナス

ミスティックフォレストのコース4の迷路（真上からの視点になる場所）にいる、赤いオンボロ車を知っているだろうか。ナイツが迷路に入ったと同時に動きはじめ、うしろを追いかけてくるヘンな車だ。

じつは、ここにも秘密が隠されている。ナイツを追ってくる性質を利用して、オンボロ車を迷路の左上にあるガレージへ誘導すると、1000点のボーナスをもらうことができるのだ。

ちなみに、クラリスの姿のときにオンボロ車を誘導しようとしても、ピクリとも動いてはくれない。あくまで、ナイツとデュアライズしているときだけのボーナスなので注意しよう。

◀ガレージは迷路の左上にある。チップを集めるついでにオンボロ車を誘導しよう。

スプラッシュガーデン・コース3→2のワープ

スプラッシュガーデンのコース3には、真上からの視点でナイツを操作する場所がある。そこへきたら、花時計の下半分の位置で静止してからアクロバット飛行のトルネード（⬆＋Rボタン）かバレエ（⬆＋Lボタン）をしてみよう。うまくできれば、ナイツは上昇していき、花時計の上空へ行けるぞ。

ポイントは、そのあと。花時計の「6」の数字の上空には、ダッシュボールが配置されている。✚ボタンをうまく使ってダッシュボールの真上にくるように降下すれば、ナイツは真横に弾き出されてコース2へワープできるのだ。ただし、イデアパレスを通過したあとは、自動的にコース3へもどされる。

◀ダッシュボールから弾き出されると、そこはもうコース2だ。ここで集めたブルーチップはコース3で取ったものと判定される。少しトクした気分。

▲花時計を真上から見るモードになったら、写真の位置でいったん静止して、前述のアクロバット・モーションを出そう。

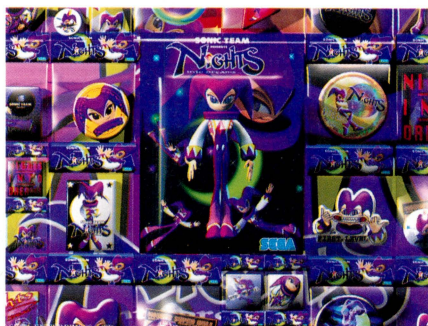
▲アクロバット飛行で上昇すると、この画面に。花時計の「6」の上空にダッシュボールがあるのがわかるだろうか。

▲ダッシュボールの真上に降りるように✚ボタンでナイツを動かす。失敗したらアクロバット飛行からやりなおしだ。

CD-ROMの中に隠しグラフィック発見！

『NiGHTS』のCD-ROMには、うれしいオマケが隠されている。ゲームプログラムのほかに、パソコンのWindowsなどから読むことができるBMP形式のCGデータが収録されているのだ。

CGは、クラリスが歌の練習をしているシーンに出てきた公園や、ツインシーズのパレードを描いたものなど、全部で8つ。ふつうに鑑賞するのはもちろん、壁紙としても使用可能だ。これで、ゲームをするとき以外にもナイツに会える！

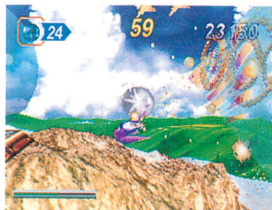
◀CD-ROMの中の〝EXTRA〟というフォルダ。ここにCGデータが収録されている。

▲ソフトビニール人形、バッジ、ボールなど『NiGHTS』グッズがせいぞろい……と思ったら、現時点ではすべて架空の品物だとか。いかにも本当に売っていそうなものばかりだ。

▲ナイツがスプリングバレーを飛んでいるシーン。ちなみに、画像ファイルは1677万色モードと256色モードの2種類ずつ用意されている。パソコンの性能に合わせて使いわけよう。

ブルーチップをつぎのコースへ持ちこす

パラループでブルーチップなどを囲んだときは、空間に穴をあけたと同時にすべてのチップが取れるのではなく、チップが配置されていた場所からナイツの体へ吸い込まれるまでに、わずかだが時間のズレができる。その性質を利用したのが以下の秘技。

イデアパレスの近くにあるブルーチップを大きめのパラループで囲み、すべてのチップがナイツの体に吸い込まれる前にイデアパレスへ入り、コースをクリアしよう。すると、クリアボーナスを計算しているときにブルーチップが引き寄せられてくるが、そのぶんはボーナスには含まれず、つぎのコースで取ったチップと判断されるのだ。

▲イデアパレスの近くにブルーチップがある場所がいい。スプラッシュガーデンのコース1などが、数も多くて狙い目。

▲パラループは大きめにして、トゥインクルダストのつなぎ目をイデアパレスに近い場所に作ると成功しやすくなるぞ。

▲左上のブルーチップ数に注目。つぎのコースのスタート直後にもかかわらず、9個のブルーチップを持っているのだ。

無限リンクの最大リンク数を増やすテクニック

ナイトメアンたちにイデアを奪われるデモのあと、すぐにイデアパレスへ向かわずに、ブルーチップを20個以上集めてからナイツとデュアライズすれば、1周目でイデアキャプチャーを壊すことができる。

この方法をとると、通常よりも早くイデアキャプチャーを破壊できるため、残りタイムが多くなる。その結果、より長い時間、無限リンクをつづけることができるようになるわけだ。ただし、この方法でイデアキャプチャーを早く破壊しても、キャプチャー破壊のボーナス点は高くならない。画面には表示されないが、キャプチャーを破壊するまでの時間は、イデアを奪われた直後から計測されているためだ。

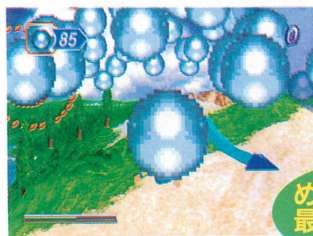
▲ナイツとデュアライズする前に、人間の姿で歩きまわってブルーチップを20個以上集める。アラームエッグには注意。

▲あとはイデアキャプチャーへ向かい、破壊するだけ。ボーナス点は低いものの制限時間は通常よりも多く残っている。

▲キャプチャーを壊したら、リンク数の記録にチャレンジだ。時間いっぱいがんばれば、300リンクだって夢じゃない！

エリオット＆クラリスで最多リンクを狙う？

リンク数の記録を狙いたいが、アイテムの配置の関係で一定数以上はどうしても増えない……そんなコースで有効な(?)テクニックを紹介しよう。

まず、早めにイデアキャプチャーを破壊してからひたすらブルーチップを集めつづけ、そのまま時間切れになるのを待つ。ナイツとのデュアライズが解けると、エリオットまたはクラリスが地面に落ちたと同時にいままで集めたブルーチップがまわりにちらばるので、あとはそれを、リンクが成立するようにひろっていくだけだ。お試しあれ。

◀スプリングバレーのコース4など、リンク数が30前後しかかせげないコースでは、この技を使うといいかも？

ナイツ・スーパーアクション集

ナイツの魅力といえば、華麗な飛行アクションとフローズンベル・コース4のボブスレーなどでおなじみの変形能力だ。だが、右の写真の2つの変形は、あくまでも基本的なものにすぎない。ここで紹介するのは、めったに見ることができないナイツのスーパーアクションの数々。カッコイイものからユニークなものまで、いろいろあるぞ。なかでも「太っちょナイツ」は必見だ！

①くるくるナイツ

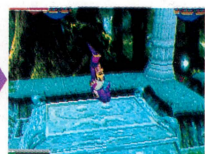
まず、空中で静止した状態で✚ボタンを⬆、⬇、⬉、⬈（右向き時）のいずれかに入れたあと、LかRボタンを押してアクロバット・モーションを出現させる。うまくできたらすぐに✚ボタンだけを離そう。これで、地面に着地してもアクロバット・モーションを出しつづけることができる。

▲アクロバット・モーションが出たら✚ボタンだけを離す。

▲LorRボタンを押している間は、ずっと回転しつづける。

②逆立ちナイツ

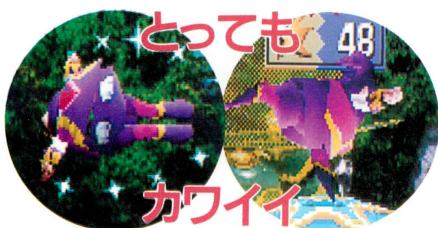
ミスティックフォレスト・コース3にある、地下洞窟への入口（石のフタ）。ここが閉じているときに、フタの上空で静止してから自然落下で着地すると……なぜかナイツが逆立ちしたまま固まってしまうのだ。また、この状態で✚ボタンの⬅か➡を軽く押せば、今度は横を向いて固まるぞ。

▲地下洞窟入口の上に自然落下で着地しようとすると……。

▲石のフタにふれたと同時にナイツが逆立ちしてしまう。

③太っちょナイツ

ソフトミュージアム・コース2にある美術館の出口付近（右の写真の位置）で、ナイツが天井と床の間で跳ねつづけるようにしよう。すると、ナイツは体をプクッとふくらませながら跳ねるので、天井や床から体が離れた瞬間に✚ボタンの➡を押してトランポリンから脱出するのだ。うまくできれば、ふくらんだままの状態で行動できるようになるぞ。イデアパレスに入ってコースをクリアしても大丈夫だ。

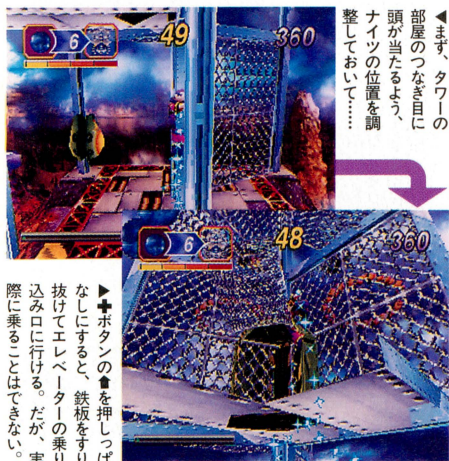
ただし、①ドリルダッシュやタッチダッシュなどのA～Cボタンを使う動作をする、②ダッシュボールや大砲から撃ち出される、③ダメージを食らう、のいずれかの状態になった場合はもとの姿にもどる。

▲茶色と水色の境にふれるように突っ込み、天井と床の間で跳ねつづける状態にする。

▶タイミングよく✚ボタンを押して脱出すると、体が太ったままで飛行する。いつものスマートなイメージとちがって、とってもユーモラス。

ナイツ、エレベーターに乗る？

スティックキャニオン・コース4のザ・タワーには、昇っている途中で人間の姿にもどってしまったときのために、エレベーターが用意されている。ふだんはエレベーターの乗り込み口へはエリオットの姿のときにしか行くことができないが、ある方法を使うと、ナイツのままで乗り込み口へ行けるのだ。くわしくは下の連続写真を参照のこと。

◀まず、タワーの部屋のつなぎ目に頭が当たるよう、ナイツの位置を調整しておいて……

▶✚ボタンの⬆を押しっぱなしにすると、鉄板をすり抜けてエレベーターの乗り込み口に行ける。だが、実際に乗ることはできない。

再生するダブルリング

コース上に配置されている基本アイテムは、いったん取ってしまうと、コースを1周してイデアパレスを通過しないと復活しない。しかし、ダブルリングを1つだけくぐったときにかぎり、わざわざコースを1周しなくても復活させることができるのだ。やりかたは簡単。ダブルリングの輪を1つだけ消して、それが画面から消えるまで移動するだけでOK。

◀ダブルリングの輪を、どちらでもいいから1つだけ消しておき、そこから少し離れる。

▶ダブルリングが画面外へ消えるぐらい移動したら、Uターンしてみよう。消したはずのリングがもとどおりになっているぞ。

カタパルトコースターの視点を変える

スティックキャニオンの名物・カタパルトコースターで、ナイツがカタパルトに張りついた直後から✚ボタンの⬅を押しっぱなしにしていると、通常はナイツの背後から見た視点になるところが真横からの視点に変わるぞ。ただし、カタパルトの操作方法はいつもと同じ。微妙な角度の調節をするのがむずかしいので注意しよう。

◀この状態になったら、✚ボタンの⬅を押しっぱなしにして、しばらく待っていよう。

▶うまくできれば、写真のような視点に。なお、この技はコース2（またはコース4の2つ目）のカタパルトコースターでのみ有効だ。

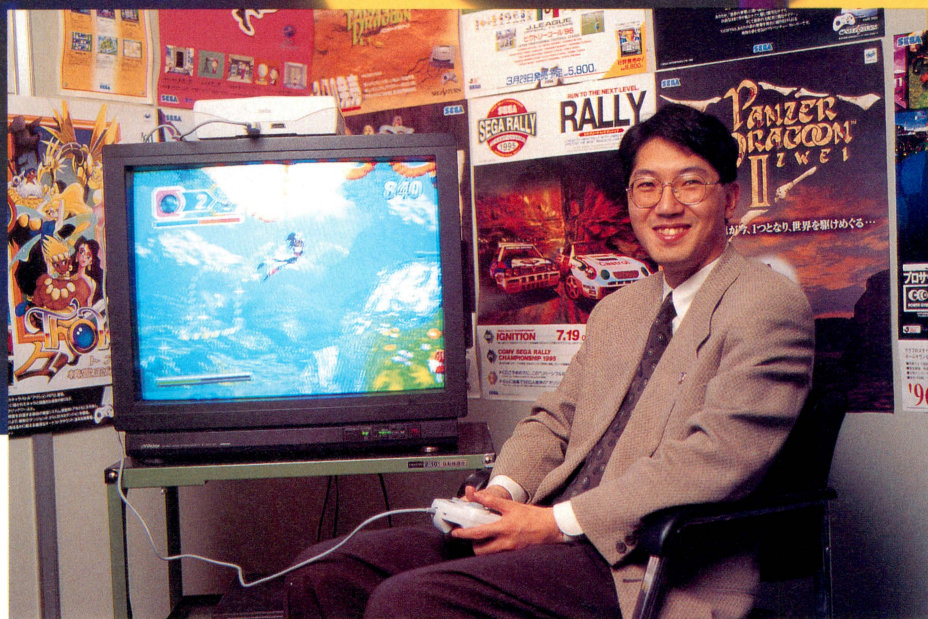
エンディングは何種類ある？

見事、最終ドリームをクリアしてエンディングを見ることができたとしても、よろこぶのはまだ早い。じつは、このゲームのエンディングには、4種類＋1のバリエーションが用意されているのだ。それらをすべて見なければ、本当にクリアしたことにはならないぞ。

エンディングに影響を与える要素は、使用キャラクターと、各ドリームをクリアしたときのランク。はたして、キミは全部見ることができるかな？

▲全部のドリームでCランク以上をとれば、いちおうエンディングを見ることができるが、究極の目標は「オールAランク・クリア」。それを達成したとき、エンディングに変化が……。

『NiGHTS』を作った男

中 裕司

素晴らしいゲームに出会ったとき、「いったいどういう人が、どのような思いでこの作品を作ったのだろうか？」という疑問を抱くのは決して珍しいことではない。

夢あふれる『NiGHTS』を作った男、それが第3CS研究開発部“SONIC TEAM”に席を置く、中 裕司氏である。部長、プロデューサー、プログラム・チーフという堅苦しい肩書きを持つ氏の素顔は、とても気さくで陽気な人であった。この人が中心になって作られたソフトだからこそ、『NiGHTS』は人をひきつける。

（聞き手：山下　章）

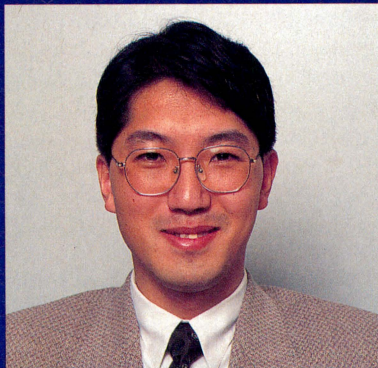
Interview

入社試験は、面接に15分の遅刻

——まずは中さん本人のお話からうかがいたいんですが、若くして部長という役職につかれてますが？
中：若くないですよ。高校卒業後に入社してから、13年か14年になりますから。長くいるなぁ(笑)。
——入社のきっかけというのは？
中：大阪の工業高校の電気科を卒業するときに、50人くらいのところに、約900社からの募集がきてたんですね。その前年は1300社くらいあったんですが、僕らはちょうど就職難と言われていた年で、前年の募集企業の中から第3希望まで選んだんですけど、3社とも、その年は募集がきてなかった。
——第3希望までにセガは入ってなかったんですね。
中：えぇ。欄外に「セガ・エンタープライゼス」と書いていたんです(笑)。あとで、先生に呼ばれて「第3希望までどれも募集がこなかったんだよ。おまえ、欄外にセガとか書いてたよな？　あそこはきてるぞ。受けてみるか？」と。それが入社のきっかけです。
——プログラムは入社してから覚えたんですか？
中：いや、就職活動をはじめたころ、アルバイトで市販のパソコンゲームの移植をしてたんですよ。移植だけで10数本やってたと思います。
——どういった機種に移植されてたんですか？
中：もとがPC-8801で、それをPC-8001mkⅡとMulti16とFM-7と……もう、ありとあらゆる機種へ移植してましたね。バイト先の社長さんからも「卒業したらウチにこないか？」と誘われてて、「セガを受けるんですけど、落ちたらよろしくお願いします」とかとんでもないことを言ってました(笑)。
——入社試験前の保険みたいなものですね(笑)。
中：そのころのセガの入社試験は、筆記試験がすごくカンタンで、1時間半くらい時間があるところを10分くらいで書き終えちゃって「こんなカンタンでいいのかなぁ？」なんて思ったりして。ところが人事部の人がくり返し言うのは、「全国で200人が受けていますが、10人しか採りませんから、倍率20倍です」と。「こりゃ落ちたな」と思いながらも後日、面接の通知がきたんです。面接の日は面接の日で、2番目だったにもかかわらず15分も遅刻しちゃって、「すいません、遅れました」なんて謝りながら入っていって。学校にもどってからも「遅刻しちゃったんで、もうダメでしょう。印象悪いし」なんて報告をしたんですよ。でも、その3日後くらいになぜか合格通知がきてまして、「なんかおかしいな、これは」と思ってたんです。入社してから聞いたところによると、バイトでゲームを作っていた点が買われ、即戦力になるということだけでの採用だったみたいなんです。その年はパソコンにさわったことがないような人は採らなかったんですね。
——豊富な経験がモノを言った、と。
中：で、みんなに「俺、アーケードゲーム作るから、ゲームセンターで見かけたら遊んでね」なんて言いながら大阪をあとにするんですけど、配属されたのが「パーソナルコンピュータ事業部」というところで、当時、SC-3000とかSG-1000なんていうのを手がけてまして。「アーケードゲームが作りたくて入社したのに……」と、すごくショックを受けました(笑)。

入社第1作は『ガールズガーデン』

——入社してすぐゲームを作りはじめたんですか？
中：そのころは、4月1日に入社式があって、2日目の夜くらいには、もうそれぞれの部署に配属になったんですよ。今だと研修期間ってものがありますけど、当時はそんなものはなくて。3日目くらいからは、「はい、キミはこの席に座って。じゃ、さっそくプログラム組んで」「え？ 何をすればいいんでしょう？」というような状況でした。のちに『アウトラン』を作ることになる宮内というスタッフと一緒に、当時の上司から「女の子向けのゲームを作ってくれ。発売はしないから、新人研修用だから」って言われて、3人か4人くらいで作ったのが、『ガールズガーデン』というゲームなんです。これがセガでの僕の第1作になります。
——そのゲームについて、なにか思い出は？
中：自分で言うのもなんですが、あれメチャメチャおもしろいんですよ(笑)。いちばん画期的なのが、主人公の女の子がライバルの女の子と、男の子を取り合うという設定の部分ですね。タイマーのゲージを見るとわかるんですけど、タイマーの右側にいる男の子のところに、ライバルの女の子が花束を持って近づいていくんですよ。その女の子が、右側の男の子とくっついてしまう前に、主人公はクマの妨害などをよけながら、10本の花を摘んで男の子のところへ行かなくてはならないという(笑)。
——当時としては、画期的な内容ですね(笑)。
中：「売らないから」という話で作りはじめたわけですが、10月くらいになると「これ、売るから」って急に言われて、バタバタと準備をはじめたというおぼえがあります。けっこうヒットしたんですよ。いまでも、セガに入ってくる新入社員で、僕が作ったことを知って「『ガールズガーデン』っておもし

ろいですよね」って言ってくれる人がいますから。ホントは女の子にプレイしてもらいたかったんですけど(笑)。そのころから「女性にプレイしてもらいたい」って思いながらゲームを作ってましたね。
——今回の『NiGHTS』でも、根底に流れる思いはいっしょなんですよね?
中:そうですね。ゲーマーとか男の子とかにも当然プレイしてもらいたいんですけど、やっぱりふつうの女の子にも遊んでもらいたい。そう思いつづけて作ってはいるんですけど……なかなか女性プレイヤーは増えていかないですねぇ。
——潜在的な数は増えているんじゃないですか?
中:そういう意味では、だいぶいい時代にはなってきてますよね。もう少し僕らが、がんばって引っ張っていけたら、とも思うんですけど。
——『ガールズガーデン』のあとは、マークIIIのソフトを作ることになったんですか?
中:いや、マークIIIは時期的にもう少しあとになります。ホントはその間にも、いろいろオモテには名前を出せないようなゲームも作ってたんですけど、それは秘密にしておきます。でも、そのときのカセットを今でも持ってまして、ときどき電源入れて、当時を思い出したりしてるんですよ(笑)。
——そのころから、メイン・プログラマーとして開発に関わることが多かったんですか?
中:マークIIIで最初に作ったのが『グレートベースボール』という野球ゲームです。その作品だけは全体的に関わっていたのではなく、野手の動きとか部分的なものを担当していました。上にひとり先輩がついてまして、その先輩にいろいろ教わりながら、育ててもらったんです。そのときの経験というのは、僕のプログラマーとしての歴史の中でも大きな財産ですね。それ以外のゲームではたいていメインか、メインに近い立場でやってるんですけど。
——マークIIIの『北斗の拳』も中さんの作品ですよね? 個人的な話ですけど、海外バージョンである『ブラックベルト』はホントに好きでした。
中:そうそう。国内版が『北斗の拳』で、海外版が『ブラックベルト』。よくご存じですねぇ。『ブラックベルト』には相撲取りとか出てくるんですよね。あれは当時、みんなノリノリで作ってました。『北斗の拳』は原作もすごい人気ありましたよね。今でも僕が作ったと知ると、原作についてくわしく話しかけてくる人がいるんですけど……。こんなことを言うとショックを受ける人もいるかもしれないんですが、原作はあまり知らなかったんです(苦笑)。ゲームとしては自信を持って売れるものができあがったんですけどね。

中 裕司(なか ゆうじ)★PROFILE

'65年9月17日生まれ。'84年にセガに入社。'91年には、世界的大ヒット作、メガドライブ版『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』をプロデュースする。『NiGHTS』ではプロデューサーとメイン・プログラマーを兼任。
■作品歴……【SC-3000】ガールズガーデン、【マークIII】グレートベースボール/F-16ファイティングファルコン/北斗の拳/スパイVSスパイ/スペースハリアー/アウトラン/ファンタシースター、【メガドライブ】スーパーサンダーブレード/ファンタシースターII/大魔界村/ソニック・ザ・ヘッジホッグ・シリーズ

——海外版も中さんたちが手がけたんですか?
中:えぇ、人数少なかったですからね。海外移植とかも同じメンバーでやってました。「グラフィックを全部差し替えてくれ」とか言われて、ふすまがあるような日本調の背景を入れたりして……。
——『ブラックベルト』は、ぜひ「SEGA AGES」で出してほしい1本ですよね(笑)。
中:それはいい(笑)。

『大魔界村』から『ソニック』そしてSOA

——メガドライブではやはり『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が中さんの代表作ということになると思いますが?
中:時期的には『大魔界村』をやって、『ソニック』へ行くわけですけれど、ある意味では『大魔界村』を作ったおかげで『ソニック』を作れたとも言えますね。
——というのは?
中:『大魔界村』って、地形がなめらかで、その上をキャラクターがスムーズに動くじゃないですか。どうやってプログラムされているのか、移植させてもらって、はじめて理解できたんですよ。それをも

っといろいろな方向に応用できないかと考えていって……。『大魔界村』は歩くと2ドット単位でスクロールするんですけれど、それをさらに高速でスクロールさせても大丈夫なように、あるいはループを描いても平気なように、いろいろ独自のテスト・プログラムを作ったりしましたね。そうしたところから、『ソニック』の原型と言えるものが生まれていったんです。

──『ソニック』って、最初はそれほど全社的なプロジェクトではなかったですよね？

中：開発メンバーだって、7人くらいでしたし。ソニックのイラストをセガのキャラクター募集に出品したりもしたんですが、落ちてしまったり(笑)。最初は、アメリカでも反応はあまりよくなかったですね。ところが、ゲームが動きはじめて、2ステージくらいできたころですね、SOA（セガ・オブ・アメリカ）の反応がガラッと変わったのは……。そのあと、SOAへ行くことになるんですけど、向こうに着いてみると、そこはまさにあこがれのシリコンバレー、プログラマーにとっては“聖地”みたいな場所ですよね。そのライフスタイルがまたカッコよくて、すっかりのぼせてしまいました(笑)。

──『ソニック2』は完全に現地のスタッフと作られたんですか？

中：いや、『ソニック』というゲームが、スタッフそれぞれの思いがあって完成したゲームですから、『ソニック』の初期のメンバーを日本からわざわざ呼び寄せて、そこに現地スタッフが2人くらい加わって、8～9人で作りました。アメリカにいたのに、みんな日本語しかしゃべらずに(笑)。

『NiGHTS』とヤンバルクイナ

──そして『ソニック』シリーズのあと、いよいよセガサターンのゲームを作ることになるわけですね。

中：SOAで『ソニック&ナックルズ』を作っている途中から、「つぎはスーパー32Xをやろうか」というような話が出ていたんです。でもやっぱり、当時発売を予定されていたサターンをやらなければいけないだろう、ということになってきまして。ただサターンはプログラムかかなりむずかしく、アメリカに残ったメンバーだけで新しいハードに取り組むのはつらいと考えたんです。日本のようにすぐそばで、いろいろ教えてもらえる環境があったほうがいいだろうと。で、どうせ帰るならまた大島（ソニックのキャラクターの生みの親）とゲームを作りたい、サターンで新しいキャラクターゲームを作りたい、と思って帰国したんですね。

──『NiGHTS』のアイデアは、アメリカから日本へ帰る飛行機の中で思いついた、とうかがったのですが……？

中：大島と会ったときに、「こういうゲームを作ろうよ」と提示するためのアイデアを考えていたんです。飛行機の中って、ヒマじゃないですか。キーワードになるものや、『ソニック』とはちがうものをなんて、ノートにいろいろ書いていたんですね。『ソニック』は地面を走り回るんで「つぎは空かな、空を飛べたらいいよなぁ」と、それがはじまりです。で、そのときに考えたのが、沖縄にいるヤンバルクイナ。鳥のくせに飛べない。でも地面を走りまわるとメチャクチャ速くて、なかなかつかまえられない。空を飛べない鳥が、もし空を飛べたら、きっとムチャクチャうれしいだろうなって。ヤンバルクイナが最終的に飛べたことによって、みんなが「あぁ、よかったね」って感動できるようなゲームを作ろう、って考えたんです。擬人化した鳥が冒険を経て、何かをきっかけに飛べるようになって、そこでみんなに感動を与えられるようなゲーム……。ノートにも「キーワードは感動」なんて書きながら、「どうにかしてゲームで感動を与えられないか？」ということをずっと考えてました。

──大島さんの反応はどうだったんでしょう？

中：大島は当時、格闘ゲームを作ってまして、「そんなのやめてさぁ、俺がいま考えてるゲーム作ろうよ」って誘ったんですけど、反応はよくなかったですね。それでもムリヤリ描いてもらったんですけど、擬人化した鳥って、絵的によくないんですよ。もしかしたら、ワザとよくないように描いてるんじゃないか

って疑ったりもして(笑)。じつはそのころ、大島の中に「今度は人間タイプでやりたい」っていう考えがあったらしいんですけどね。

「勉強がてらの1本」だったはずが……

――そして『NiGHTS』の開発がはじまるわけですね。

中：「飛ぶゲームを作ろう」ということで、そのときもまた7人くらいでプロジェクトチームを組んで、いろいろ会議をしていったんですけど、「飛んだときに感動があって気持ちがいいなら、その“飛ぶ”っていう部分だけを活かして、ゲームを作ればいいじゃないか」ってことになって、地面を走りまわる部分はカットされちゃいました(笑)。

――7人ということは、あまり人数は多くなかったんですね。

中：サターンというはじめてのハードですし、いろいろ試行錯誤しながら、最初は勉強がてらのつもりで「軽いものを作ろう」とはじめたプロジェクトだったんです。サターンに慣れたところで、つぎに大作を作ろうとしていたんですけど、作りはじめたら止まらなくなった、というのが正直なところですね。いつまでも作りつづけていて、今にいたるわけですけど、長いですよね。構想期間を入れると2年くらいかかってますから。

――サターンで『ソニック』を作ろうという意志はなかったんですか？

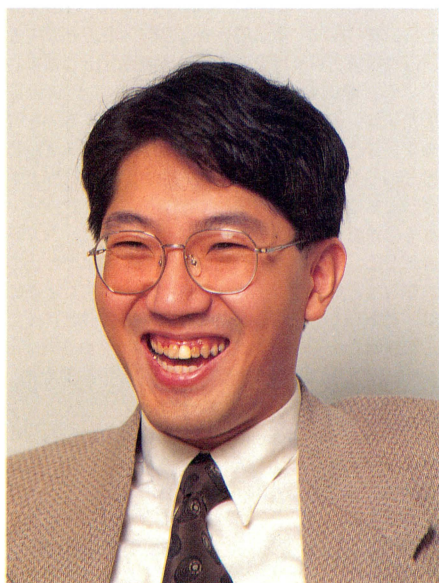
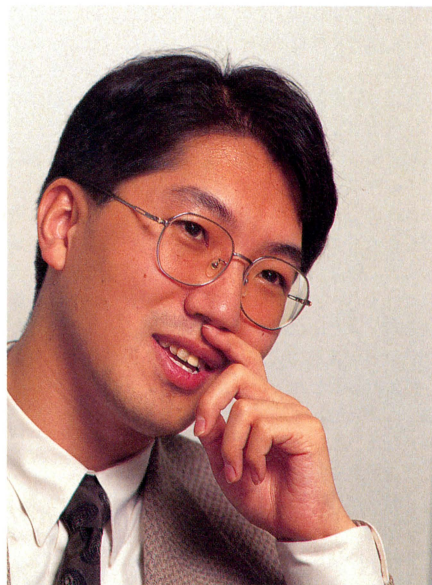
中：なかったですね。立てつづけに4本も作ってますから、ちょっと充電期間をおいたほうがいいだろうと思ってました。『ソニック』はすでにセガの顔になってましたから、今度作るなら、何か新しいことをしたい、全世界の人に「待ちに待ってた『ソニック』のサターン版が出ますよ」と言えるようなものを作りたいっていう思いがすごくあったんで。それに、慣れないサターンで作るとなると、短期間で作らなければならないだろうし、クオリティの高いものはできないだろうという読みがあったんですね。でも、その「勉強がてら」で作るつもりではじめた『NiGHTS』にどんどんのめり込んで、結局はかなりの長い時間をかけました。おかげで納得のいくものができましたけどね。

なぜ3Dではなく2Dなのか？

――“飛ぶ”ゲームとして作られた『NiGHTS』ですが、視点が特殊ですよね？

中：それはもう、いちばん最初のときから議論されたところですね。7人の中で、3D派と2D派にわかれたんですけど、僕とか大島は「2Dでなければいけない」っていう考えだったんです。スタッフの中には「3Dにトライしてみようよ」という意見もあったのですが、僕らが彼らを説得していったんですね。通常、モノを見るときに、人間っていうのは、2つの目で立体物を見てますよね？　でもテレビゲームというのは片目で見てるのと一緒で、遠近感そのものがわからないんですね。距離がわからないと、仮に何かモノに向かってジャンプしてそこに乗るだけでも、すごくうまい人なら乗れるかもしれませんが、ほとんどの人は乗れないと思うんです。だから僕らが言ったのは、「距離感をわからせる方法が見つかったら3Dでやろう」と。「3Dグラスをつけよう」なんて意見も出たんですけど、それではダメだろうということで、かなり早い段階で「2D世界を飛ばす」という結論を出してました。

――最初から今のようなゲーム・システムだったんですか？

中：はじめは横スクロールにくわえて、奥移動をするようなシステムで作っていました。実際のところ、ここまでサターンの3Dグラフィック能力が高いと思ってなかったんです。やってみてわかったんですけど、「じつはサターン、けっこうデキるな」と。最初はスプライトで描いて、何重スクロールかさせて、奥へ行ったり、手前にきたりという飛びかたを考えてました。

——ななめ上から見たような視点のゲームだったんですか?
中:いや、自分を中心にして、奥に行ったり手前にきたりを、スプライトで拡大縮小させて表現していたんです。いろいろやってるうちに……たぶんフィールドを一度ワイヤーフレームで組んだときだと思うんですけど、「ここまでできるんなら、夢の世界を3Dで“空間”としてしっかり作って、その中を2Dで飛ぼうじゃないか」という意見が出てきまして。それがいまの『NiGHTS』のシステムの原型ですね。どうしても3Dでは、プレイする人を選んでしまう。「全世界の人に向けて“ゲームとしておもしろいもの”を提供したい」という思いが大きかったものですから、2Dで空を飛ぶ爽快感みたいなものが出せれば、それがベストだろうと。ホントはもっと、いろいろと自由度を高めてもよかったのかもしれませんが、操作感覚をわかりやすくするには、どうしても2Dしか実現の道があり得なかったんですね。

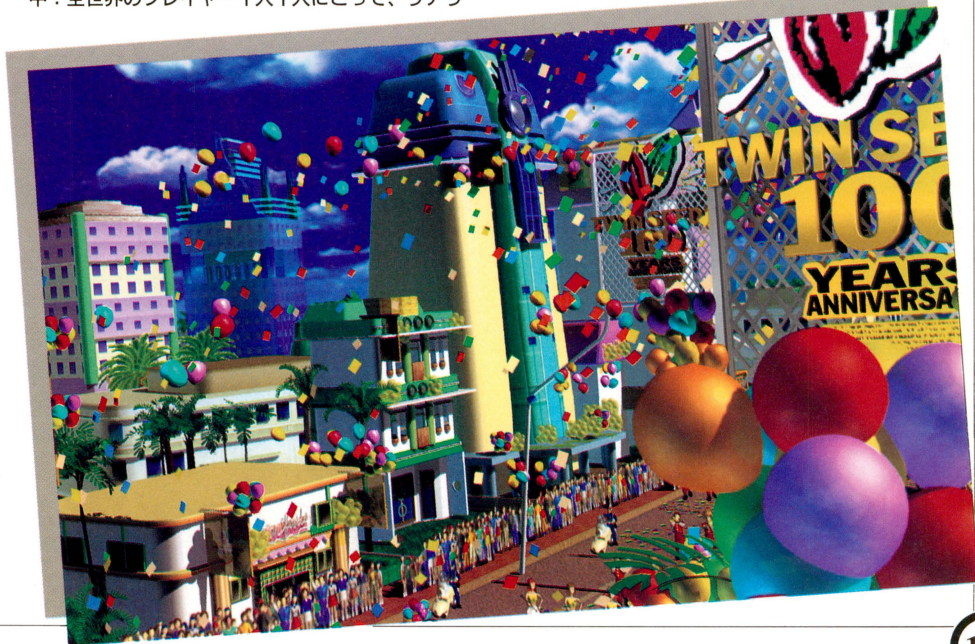
アルカトラズ島が夢の世界に与えた影響

——『NiGHTS』をはじめて見たときにうれしかったのは、テレビゲームの歴史に埋もれていた“囲む”というアクションを復活させてくれたことですね。『クイックス』や『リブルラブル』といった名作以降、このアクションに新たな展開をもたらした作品はありませんでしたからね。
中:パラループのアイデアは、開発初期に飛行機とかを研究していたころに生まれてるんです。『ソニック&ナックルズ』の発売のとき、アメリカのアルカトラズ島で一大イベントを開いたんですけど……各地区大会の優勝者が決まった瞬間に、手錠をかけて囚人服を着せ、その日のうちに飛行機に乗せてサンフランシスコまで連れてきて、つぎの日にみんなでアルカトラズ島まで護送していくという。そういうイベントをMTVと手を組んで開催して、それに参加しまして。そのときに、アルカトラズ島の上空を旋回したり、帯を引きながらブルーエンジェルスがバンバン飛んでたんですね。もう“飛ぶゲーム”を作るのは決まってましたから、それをずっとながめてたんです。日本に帰ってきて飛行機が大好きなプログラマーにその話をしたら、すぐにブルーエンジェルスの機体をモデリングして作っちゃったんです。キャラクターも決まってなかったころだったんですけど、編隊飛行をさせて帯を出したらすごく映えるんですね。「これ、帯出すといいね! やっぱり編隊飛行は欠かせないよね」なんて盛り上がって。編隊飛行はすごくやりたかったんですけど、いろいろな問題で実現できませんでした。そのかわり帯の部分のアイデアが残って。
——それがパラループとして『NiGHTS』に活かされているわけですね。
中:そうです。僕ら開発スタッフですら、操作に慣れないうちは、思ったターゲットのところに行けなかったんですよ。行き過ぎちゃったりすると、ループを描くようにもどってくる。この「もどってくるときに何かできないか」と思いはじめまして、操作ミスの救済策みたいな観点から“囲む”というアクションへ発展していったんですね。

ターゲットは全世界のユーザー

——『NiGHTS』は、これまでのゲームとくらべると、ゲームのルールが少しひねられたものになってますよね?
中:まったく何かちがうものを、とずっと目指してましたから。ここまでくるのに試行錯誤を繰り返しながら、システムをまるまる5回くらい入れ替えてます。「権利システム」も悪くなかったんですけど。
——権利システムとは?
中:ピンボールのシステムのようなものです。ピンボールって、うまくなると「ここをループさせて、ここにボールを当てて」と役を作りますよね? アクションゲームにこのシステムを取り入れるとおも

しろいんじゃないか、と思ったんです。結局、わかりにくくてあきらめましたけど。
──従来のゲームだと、早くゴールしたほうが高得点ですが、『NiGHTS』ではちがいますよね？
中：タイムにこだわると、僕たちがいちばん嫌っていた“直線的な動き”になっちゃうんですよ。うまくなればなるほど、当初考えていた「優雅になめらかな曲線を描く」という思わくから、まったくはずれてしまうんですね。ただ、やはりゲーム的な駆け引きも残しておかなければいけないということで、「ブルーチップを20個集めるまでは早いほうが有利で、そのあとは時間いっぱいかせげるだけかせぐ」というシステムにしています。「リンクをつなげていけばそれだけ高得点」という部分は「権利システム」の面影ですね。
──フィールドにもいろんな仕掛けがありますが、スティックキャニオンには、エリオットでないと乗れないエレベーターが用意されてますよね。
中：もっとフィールドにいろいろな仕掛けをつめ込むこともできたんですけど、このゲームはエリオットとクラリスのゲームというよりはナイツのゲームなので、あえて抑えめにしました。ただ、ユーザーがどれだけ感情移入できるかということを考えると、男の子と女の子を動かせるようにしておくことは不可欠だったと思います。
──“夢”というテーマを選んだ理由は？
中：全世界のプレイヤー1人1人にとって、リアリティがあって、しかも感情移入しやすい題材、ということで“夢の世界”なんです。最初は“夢”ではなく“虹”だったんですよ。虹がかかったときに、ナイツはその虹の中の世界の端から端まで動けるようにするつもりだったんです。「でも虹が見られない国もあるよね」ということで、夢に変更しました。ところで、逆にボクから聞きたいんですけど、『NiGHTS』のエンディングって感動しました？
──よかったですよ。テーマソングの『DREAMS DREAMS』も気に入りました。
中：そう言っていただけるとうれしいですね。「感動させるゲームを作りたい」っていう目的を果たせたというか。世界観やシステム、ゲームとは直接関係のない遊びの部分、そして当初の「何度も遊べるゲームを」という目標もなんとかクリアできたとは思うんですよ。ふだん僕らはゲームが完成すると、しばらくそのゲームは見たくないって思うんですけど、『NiGHTS』に関してはちがう。仕事から家に帰って、お風呂からあがったときなんかに、ちょこちょこっとスコアアタックをしたりするんです。何度も遊べるという意味では、かなりイイ線いってるゲームなんじゃないかと思ってます。あとは、ユーザーのみなさんにどれだけ楽しんでもらえるか。オールAランククリアのエンディングの感動を、ひとりでも多くの人に味わってほしいですね。

（96年6月18日・セガ開発ビルにて）

DREAMS DREAMS

In a dream we can do everything we want to. There's no where I'd rather be bu-----t here with yo-----u. The
stars above light the way only for you and I. I'm so glad I've found the one I've been look---------ing fo----r. Keep the
dream of the one you're ho----ping for. Love can co-----me thru an o----pen door. Just be
strong and you're sure to find the one.
In the nights dream de---light I want to see you stan---------ing there.
In the nights dream de---light I've found some------one who rea-----------lly ca-----------------------------res.
In the nights dream de---light I want to see you smile a---------------gain.
In the nights dream de---light You are the one I've wait--------ed fo-------------------------------r.
49小節～64小節くりかえし

ナイツ・ナイス・ナイト・ツアーズ

1996年8月15日　初版発行

発行人	廣瀬 禎彦
編集人	浜村 弘一
副編集人	野田 稔
編集長	田原 誠司
副編集長	坂本 武郎
発行所	株式会社アスキー 〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10 電話03-5351-8111
発売元	株式会社アスペクト 〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10 電話03-5351-8191

企画・編集	スタジオベントスタッフ （山下 章／稲垣 宗彦／板場 利光／加藤 義文） 小石 朋仁／白川 大輔 ファミ通書籍編集部（担当：西田 美樹／大谷 芳弘）
デザイン監修	村田 順一／野口 真里（ファミ通書籍）
装丁	山田 拓矢
本文デザイン	鈴木 雅彦（GraphHouse）／清田 賀寿子／長滝 眞宏
CGマップ制作	高橋 政輝／安部 吉俊
撮影	森若 匡
写植	飛檄アート
監修	株式会社セガ・エンタープライゼス
制作協力	中村 豪（ファミ通書籍）

出版業務	中尾 敬子
印刷	図書印刷株式会社

■本書の内容についてのご質問は、
祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの午後2時～午後4時の間に、電話 03-5351-8365まで。

定価はカバーに表示してあります。
ISBN4-89366-561-8
●1188877
Printed in Japan

ナイツ・ナイス・ナイト・ツアーズ

nights nice night tours

nnnt

ISBN4-89366-561-8

C0076 P980E

アスペクト

定価980円（本体価格951円）

1910076009809

nights nice night tours

NiGHTS

ELLIOT

CLARIS

MAREN

BOSS

PIAN

ナイツ・ナイス・ナイト・ツアーズ

セガサターン用ソフト『NiGHTS』
完全攻略・公式ガイドブック
スタジオベントスタッフ編　ファミ通編集部責任編集

大丈夫(だいじょうぶ)。
ファミ通の攻略本だよ。

ナイツ・ナイス・ナイト・ツアーズ